双月刊 总第6期 定价:人民币12元

游戏机实用技术

PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES



随书赠送游戏新作《青之6号》VOL.2精美大海报

超世代游戏机PS2亮相
——热门家用机大放送!!

SPIKEOUT
BLUE STINGER
三国志Ⅵ
PSYCHIC FORCE 2012
何时迈向重要的未来
朱古力之PRINT CLUB大作战
护士物语

苍钢之骑兵 SPACE GRIFFON
FRIENDS
死寂之城 SILENT HILL

ECSAFORM
DIGITAL MONSTER WORLD
SUPER HERO 作战

FINAL FANTASY Ⅷ
玩具精品——逛街纸上行
龙长说话

ISSN 1008-0600


の丘学園学園祭


幻世錄
~The Legend of Fancy Realm~



清清一滴水 源自百乐情

济南百乐公司



★各种原装模拟机

★销售并维修各种电脑板

★供应各种游戏机配件及IC片

★策划并管理各类游乐场

★自产各种满天星主机分体

29″ 33″ 格斗台



百乐公司对金丰公司实行兼并，兼并后的公司名称仍为百乐公司

百乐公司兼并金丰公司扩大了规模、扩充了业务，真诚希望同全国各地同行合作









强力推出

玻璃钢机台及机壳

欢迎各地同行订购

地址:山东省济南市解放路147号 邮编: 250013

E-Mail:blcwaa@public.jn.sd.cn 电话:(0531) 6990148 6963415

传真:(0531)6942448 联系人: 侯先生 郝先生 李先生


销售热线:(0531)6990846

地址:山东省济南市北小辛庄西街41号 45号 47号 电话:(0531) 7105886 01395414562

传呼:(0531)126-1063271 (0531)95950-87084

济南百乐公司

董事长 总经理: 陈 伟


ED100
048070



日出山花红似火，春来江水绿如蓝。由南往北，从东到西，我们追踪春姑娘的脚步，呼吸着春的气息，浏览着春的色彩。

1999年的春天，世界再次注目中国。世纪之交的这个历史性时刻，中国人民作出了一项历史性的决定，九届全国人大二次会议审议通过了中华人民共和国宪法修正案草案。宪法是国家的根本大法，具有最高的法律效力。维护宪法的稳定，就是维护国家的稳定；适应社会客观形势需要的宪法，才是具有生命力的宪法。宪法修正案草案的修改，主要内容是“三个一”即一个理论：邓小平理论；一个阶段，长期处于社会主义初级阶段；一个方略：依法治国，建设社会主义法治国家。总之，就是有中国特色社会主义的发展道路。历史经验证明，人民的民主权利如果不上升为制度和法律，并使制度和法律具有稳定性、连续性和权威性，这种民主权利就得不到根本保障。毫无疑问，修正后的宪法，是肩负新时期历史使命的我国根本大法，对维护国家的稳定、社会的稳定必将产生巨大的现实意义和历史意义，这是我国人民的福音，也是我国电玩业的福音。

1999年的春天，世界电脑界关注着深圳。3月10日，“微软之王”比尔·盖茨站在深圳五洲宾馆的讲坛上，用度身订造的“维纳斯计划”给中国老百姓一个惊喜。过去，人们只是把盖茨称为“微软之王”，随着微软越来越深刻地左右着人们的生活与思维，现在欧洲人已把盖茨称为“21世纪的启蒙教父”。他的“维纳斯计划”不需要电脑硬件设备，中国人将可以通过电视机、VCD机浏览发送电子邮件，运行Word Excel软件，它是集计算、娱乐、通信等功能于一体的介于电脑与家电之间的产品。可以使家庭主妇、老人、小孩都能轻松地上网冲浪。这个计划很可能会

读编往来

本期主持人：郭和

■没想到贵刊的进步如此之快

《游戏机实用技术》虽然才创刊5期，但凭借自己的实力，已经在电玩书籍市场占有一席之地，全部的彩页，清晰的图片，这些都是黑白页所不能达到的，现在的电玩已是色彩缤纷的世界，电玩书籍应适应这一潮流，贵刊在这方面确实很好。希望贵刊多介绍一些关于游戏软件的周边产品，比如游戏人物钥匙扣、电话卡等，这些在中国很少有买的，但买不到还看不到吗？过过眼瘾也是好的，祝贵刊越办越好，杂志社的钱越来越多，送的招贴画越来越大。

江苏南京市晓庄师范966班　尹海林　男　19岁

初见贵刊给我印象深刻，回家一口气读完贵刊，发现很有新意，但缺点也很明显。建议减少攻略新品集锦和佳作推介，加大力度全面介绍世嘉新主机DC及其软件，文章风格学习同类杂志。贵刊创刊不久已有这般成就，前途一片光明。要在短期内赶上并超过其它杂志，一定要大刀阔斧改革、创新、开辟新天地。希望下期能有所改变，我永远支持贵刊。

福建漳洲芗城区第二中学高1(4)班　郑哲辉　男　17岁

第一次见到贵刊给我的感觉是，贵刊的书比一般游戏杂志要厚一些，内容很丰富，全彩的价格也不贵，感觉与众不同，而且贵刊从前几期到第5期无论在哪方面都有很大进步。建议改为月刊，赠送的彩图再大1-2倍最好。

山东淄博天时中学高一、二班　张　博　男　15岁

见到贵刊真的眼前一亮和大跌眼镜，真想不到内地也能生产这么出色的游戏刊物，本人对贵刊这一突破真是非常感激和佩服，内地游戏界和玩家真的很需要一本贵刊这样高素质的刊物，“物超所值”贵刊绝对是当之无愧。本人是暨南大学电脑系的学生，本人和系内同学都非常喜欢贵刊，但广州很少见也不常有。本人和暨南大学电脑系的所有玩家都希望贵刊给予订阅的保证。

广州海珠区晓港新村东二马路四号203房　何家辉　男　19岁

全彩游戏杂志在大陆可能是头一家，读过之后感觉很好，目前身旁已有10余名玩友弃《××××》而没贵刊，希望再接再励，早日实现月刊的目标，并出版99年贵刊的第一本附刊或增刊。

山西大同市机车厂环卫处韩淑英转赵伟　男　21岁

初见贵刊是在洛阳，当时突然发现有一本全彩游戏杂志感到很激动，但我当时没买，因为版面太空，新闻太少。这次回到芜湖又见贵刊感到大不一样，首先封面就引起我的注意，很抢眼，再看内容：R4攻略，王菲唱FFⅧ主题歌的消息一下子抓住了我的心，我只能乖乖掏钱。建议贵刊多一些新闻分析或独家专访之类有特色、有个性的东西。

河南洛阳036信箱35号　朱　平　男　20岁

在书摊购得贵刊后爱不释手，但我购的是第四期，故热切希望购得前几期。在封面打出杂志主要内容本人觉得实在不可取，如果直接从邮局或杂志社订阅就无意义，如果从书摊书点购买，大多数老板都会允许翻书，那么封面那破坏画面美感、整洁的内容提要是否有用呢？另外，我买的那本杂志封底严重印刷不良，那模糊的图片让人害怕，真的可以用这本有暇疵的书再换一本好的书吗？（同一期哦！）

广东连州市连州中学高二历史班　林　华

应玩家强烈要求，本刊正在办理有关出月刊的手续，相信月刊很快就会推出，敬请玩家留意。从本刊订阅免费挂号邮寄，已使不少人受益。持怀疑态度的玩友不妨一试。本刊目录页郑重承诺，“如有印刷质量问题，请将原杂志寄回编辑部，本刊负责调换”。不过，要换同一期动作要快，以防缺货。

■增加游戏周边产品

我是无意中发现贵刊的，已是贵刊的第三期，上面还有武藏传的攻略，觉得出得东西不够新但还是买了一本，因为图片非常精美，后来就一直没注意。这次看到第五期，真没想到贵刊的进步是如此之快，给人焕然一新的感觉，我开始喜欢贵刊了。建议攻略应注意新作大作，佳作推介应扩大，秘技门加大容量。

山东潍坊医学院142信箱　王欣　男　20岁

这是我第一次购买贵刊，感觉非常好，价格低杂志却不低，全彩还送招贴画，当时真不敢相信是真的，回家后让我大饱眼福，但杂志排版不是太好希望改进，你们的特点是在同类杂志中很突出。质量非常好，十年后拿出来也一定跟新的一样。特别赞扬的是你们那种“顶天立地”为我们着想的精神，从杂志合订处的那一道细致的凹线就可看出你们对读者的关心，杂志才开头，办成这样已经不错了。

贵州省贵阳市云岩区虎门巷9号　李　伟　男　16岁

作为双月刊，信息过时似乎难免，但可以看出各位小编还是尽力搜集最新消息。佳作大可再长，只要物有所值读者一定会多加鼓励。贵刊名曰“实用技术”实用方面实在没得讲，同时真心希望增加游戏文化方面的内容。强烈要求改为月刊，贵刊未满周步，但已是一副生龙活虎、底气十足的“牛犊”之态，望各位多加努力，另有两点私人请求，凝望骑士至今未打出Good Ending，可能是不太用功之

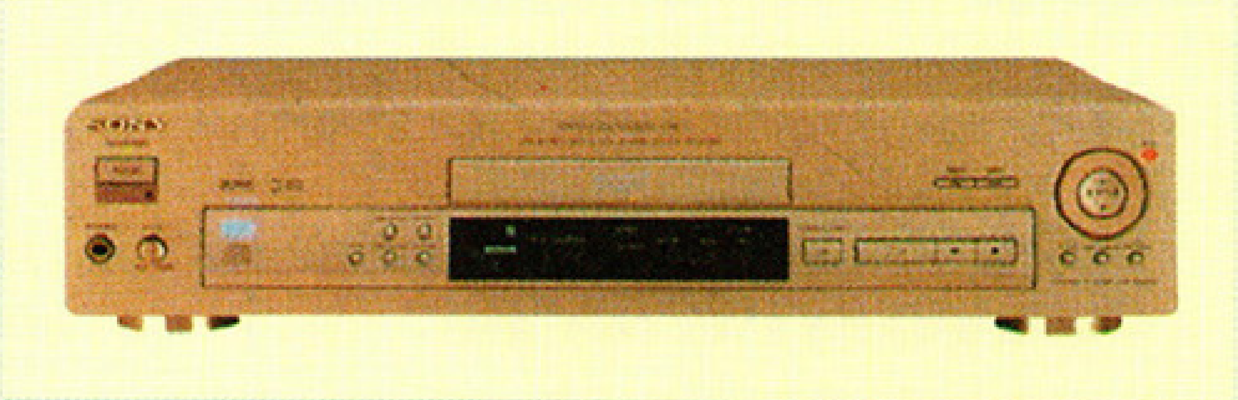
超世代游戏机PS2亮相
热门家用机大放送！

文／本刊香港记者　卓志成

一、PS2机能简介

1.DISC DRIVE 光碟驱动器

由于"Emotion Engine"有MPEG-2解码功能，因此，采用DVD-ROM作资料储存媒体，绝对是可能的。DVD-ROM的好处是可储存高达17GB的容量，双层双面以后再不用动不动就用上数片CD-ROM来推出游戏，DVD-ROM一只就够了。同时，制造商也可以更大胆地制作出更高质数的视像及音源，来存放于DVD-ROM内。此外，PS2更可读取CD-ROM的资料，因为要兼容PS软件嘛！



大家可能会问：

PS2可以用来作DVD Player看电影吗？答案是"绝对可以"！但是，未必是最好的享受。原因何在？后文有述。

2. 连接器

PS2除了采用了现在PC界最流行的USB外，还采用IEEE 1394作为连接器的标准，可谓最厉害的杀着！简单来说，IEEE 1394是一条快速传输的连接线，其传输速度最高可达400MBits/秒。现时的Sony电脑("VAIO"系列)也采用了IEEE 1394的连接器，那么PS2要连接其他同厂的产品，绝对有可能。如果PS2进一步跟其他的电脑产品联系，其用途之广，绝对无法想象！



3.CPU 中央处理器

PS2采用的CPU，属于128 Bits级，定名为"Emotion Engine"，此CPU SCE共耗资100亿日元，历时3年，与日本东芝公司共同开发。单是开发费用已如此惊人，可想而知运算的能力高到何种地步，否则怎能配合其他图像处理晶片来造出"难分真与假"的虚拟CG呢？另外，PS2内置了32Bits CPU Core，作为I/O晶片，其目的是兼容现有的PlayStation软件，绝对照顾所有PS机主的利益。

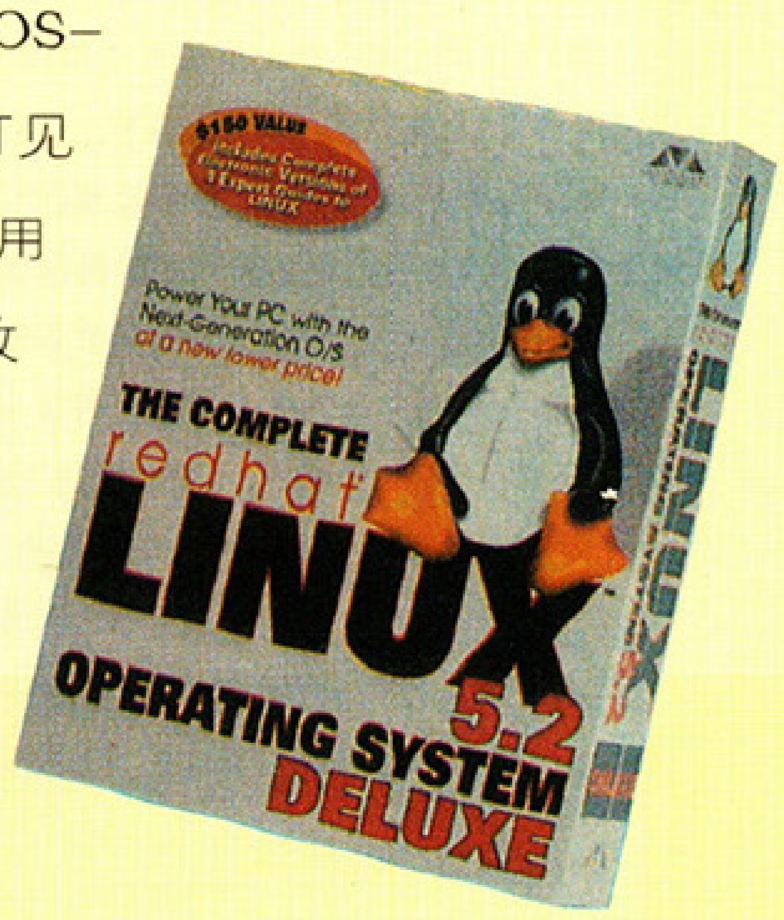
4.SOUND 音效

PS2扩充了现有的PlayStation音源，设有44.1KHz或48KHz(选择性)。另外，利用Emotion Engine效果处理能力，可对应AC-3(Digital Dolby)及DTS等最佳的数码音效。在上文提及"未必是最好的享受"之原因，是Sony影音产品中的DVD Player，已采用了24Bits/96KHz的音效处理标准，44.1KHz难以相比。

5.OPERATING SYSTEM 作业系统

PS2竟然选择了Linux作为作业系统，这一招出得漂亮！

暂且不理采用了Windows CE作OS的Dreamcast，从现在电脑界的趋势来说，很多用家已转用一个较便宜、少病毒、较开放及稳定的OS-Linux，使用人数与日俱增，可见其实用性之高。因此，PS2将用Linux为OS，无疑认同了它的效能，同时也叫用家们安心，保证不会Hold机。(讲了很多，可能大家仍然未知Linux有多好，如果告诉你，占士金马伦都是



用 Linux 来作电影《铁达尼号》的特技，相信不用再多讲了。)

PS2 机能简介

CPU	128Bits Emotion Engine, 300MHz
快速记忆(Cache Memory)	指令：16KB；资料：8KB+16KB
主记忆(Main Memory)	32MB Direct RDRAM
记忆频率(Memory Plus Bandwidth)	每秒 3.2GB
辅助运算(Co-processor)	浮点乘数及加数器 × 1 浮点除数器 × 1
座标计算(Vector Unit)	浮点乘数及加数器 × 9 浮点除数器 × 1
浮点表现(Floating Point Performance)	每秒 6.2GB 浮点
3DCG 坐标变动(Geometric Transformation)	每秒 6,600 万多边形
压缩影像解象(Compressed Image Decoder)	MPEG2

图像处理

时钟频率	150MHz
DRAM 频率	每秒 48GB,2560Bits
点阵排列(Pixel Configuration)	RGB:Alpha:Z Buffer(24:8:32)
最高多边形处理(Maxium Polygon Rate)	每秒 7,500 万多边形

音效处理器 SPU2 plus

频道	48 个音频
音效(Sampling Frequency)	44.1KHz 或 48KHz(选择性)

输出／输入

核心 CPU	PlayStation(Current) CPU
时钟频率	33.8MHz 或 37.5MHz(选择性)
运算(Sub Bus)	32Bits
介面	IEEE 1394 USB
连接	PCMCIA 卡
光碟驱动器	CD-ROM 及 DVD-ROM

推出日期：1999 年 4 月 ~ 2000 年 3 月期间
估计时间：日本 1999 年底、欧美 2000 年秋季 香港？？？
估计售价：￥50,000 左右(约 $ 3,600 元港币)

7. 通信功能

跟 DC 一样，PS2 也设有通信功能，只不过未公布有关的资料，究竟会用 Modem 还是象 iTV 般高速的网络终端机？完全是未知之数。据说 Sony 与美国某公司正研究 Home Network 的技术，即除了将家庭与家庭之间用网络来联系外，每家也有一部伺服器来控制家里的电器产品，甚至于网上进行商业交易。相信以 Sony 的大厂风范，绝对不甘心于“网络对战”与“Web TV”等功能上，究竟PS2会否是Home Network的第一步呢？请拭目以待。

8. 兼容 PLAYSTATION

前面提及PS2可兼容PlayStation现有数千个游戏软件，这是防止玩家流失的绝招，既可保障消费者，又可让第三厂商继续效力。只是至今仍未确定，究竟能否兼容现有的Memory Card、Pocket Station及控制器(包括手柄、脚踏板、捽碟器及光线枪等)？但SCEH表示有关方面已尽力做到兼容，相信可能性非常高。

9. 对应 PCMCIA

目前手提电脑的插卡标准——PCMCIA 卡，适用于 Modem，网络卡及 RAM 卡上。以现在的 Sony 产品来说，用于数码相机上的 Memory Stick，可利用 PCMCIA 介面卡来放入电脑内，读取或修改数码相片。所以，我们以后有机会将数码相片放入PS2内欣赏，或者PS2会推出修改图像的软件也说不定!

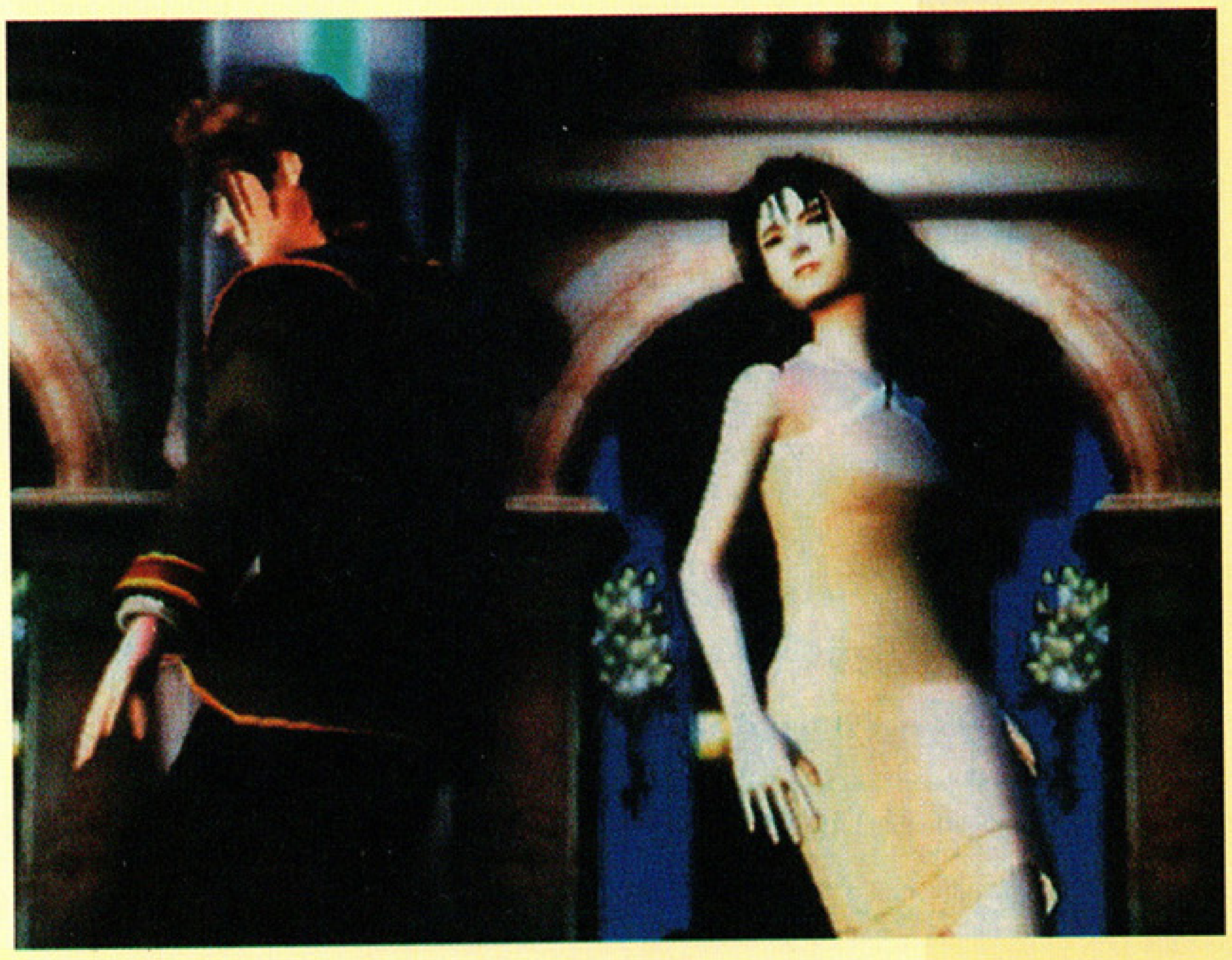
二、PS2 优秀作品画面展示

PS2为了把游戏里面的CG世界的万物，如海浪、风中秀发及飞驰汽车等虚拟真实的映像，变成活生生的现实世界，特别采用了一个名为“Emotion Synthesis”(情绪合成)的电脑图像技术。在 Emotion Engine 的高速处理下，每秒可呈现高达 745 万个 3D Polygon。以下列有 12 幅 PS2 的 Demo CG 图像，当中有 SCE、Namco 和 Square 的作品，绝对精采，只可惜是静态相片而已……

《FF8》浪漫一舞

制作：Square

史葛罗舞会上邂逅莉奥娜一幕，如果 PS 版《FF8》已叫大家惊叹“靓到绝”的话，这张更靓上 10 倍的相片，可以达到无懈可击的地步了。





金属变形记

制作：SCE

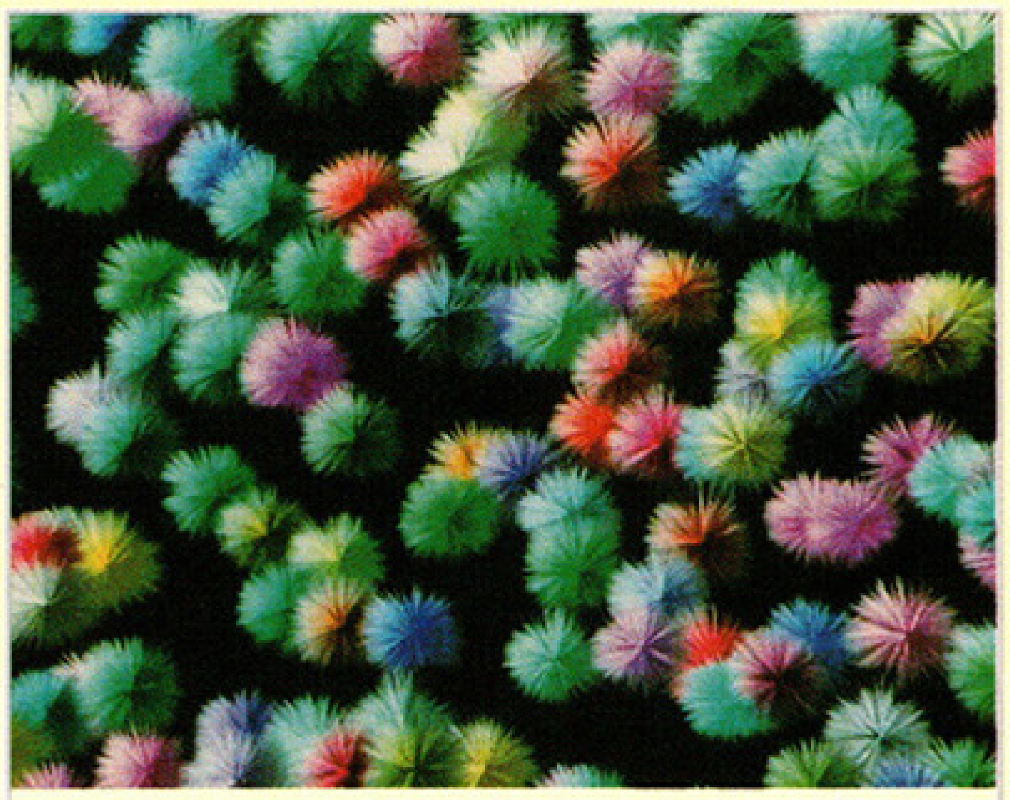
这张是特意去显示金属质感及光源处理的效果。无论是正立方体抑或是扭曲了的金属，其表面反映的影像都有所差异。



波纹气功

制作：SCE

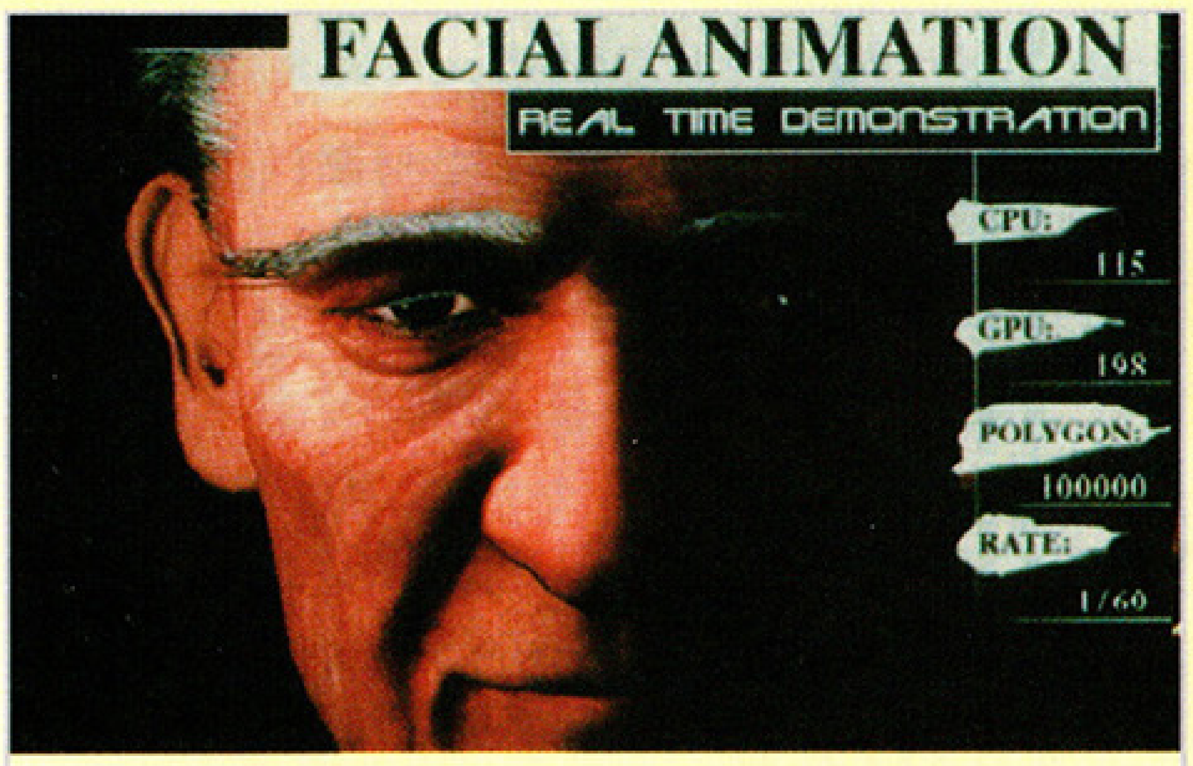
3个浮在水上的物件，在水中浮游，缓缓的动作及水面的波纹处理，就是所展现的重点。



七彩毛毛

制作：SCE

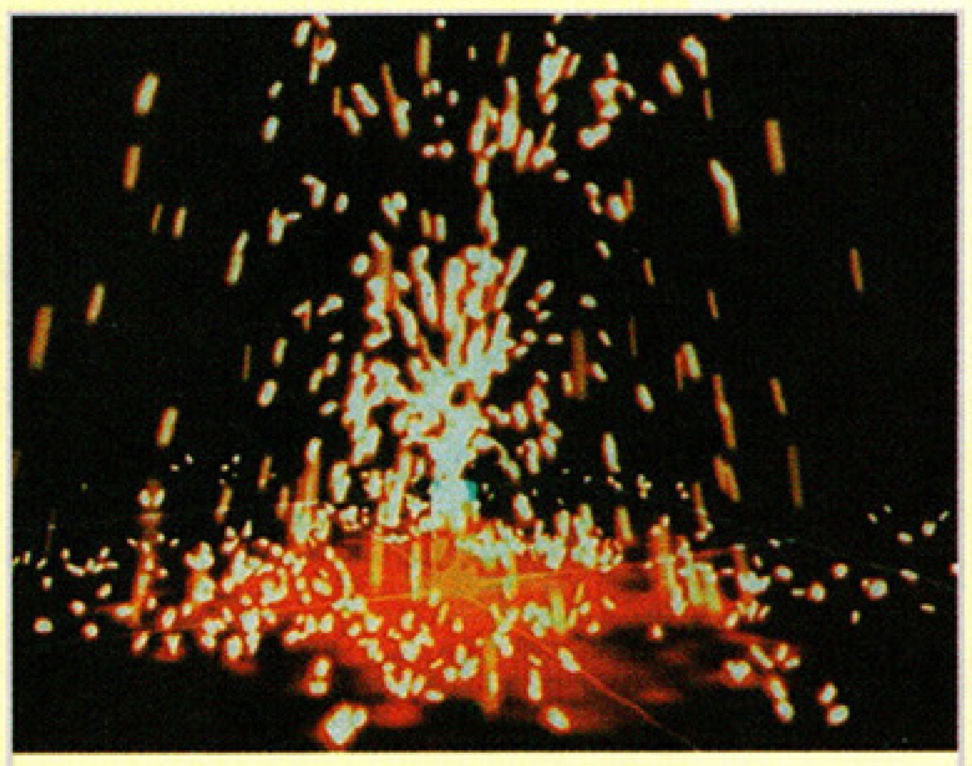
似曾相识的画面，好象很眼熟。用色颇和谐，同时也很象真的，纤细的毛毛也细致地表现出来。



《FF电影》老伯伯

制作：Square

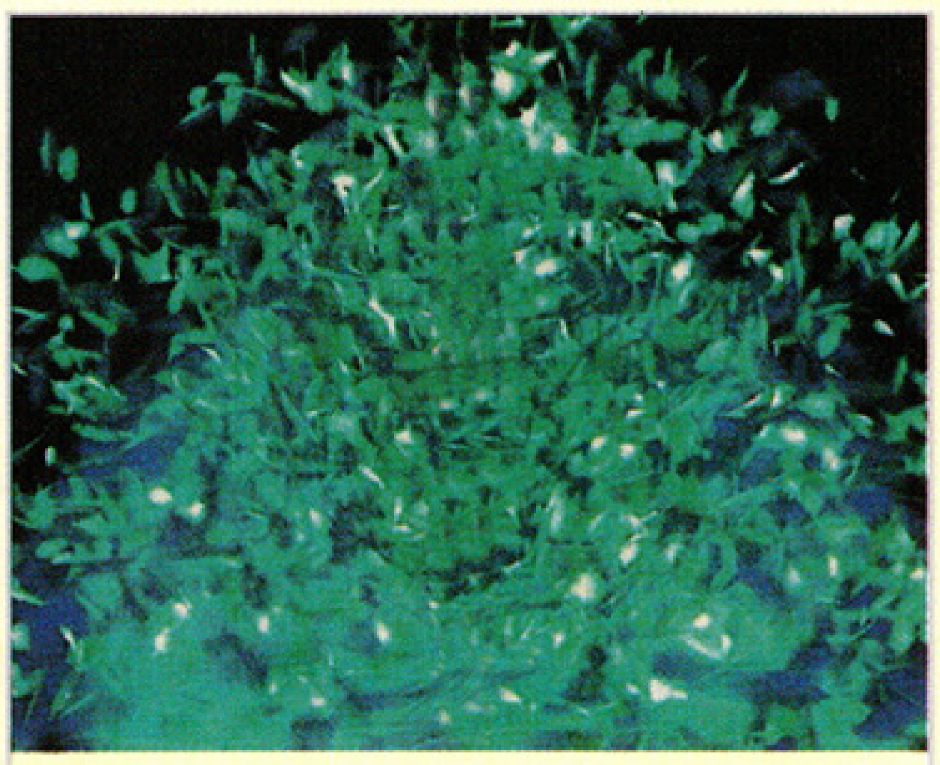
这张应该是《Final Fantasy The Movie》人物照片，如果有人认为这张是真人相片，也是值得原谅的。因为此人的皱纹及眼球内的血丝，绝对做得栩栩如生。



地上烟花

制作：SCE

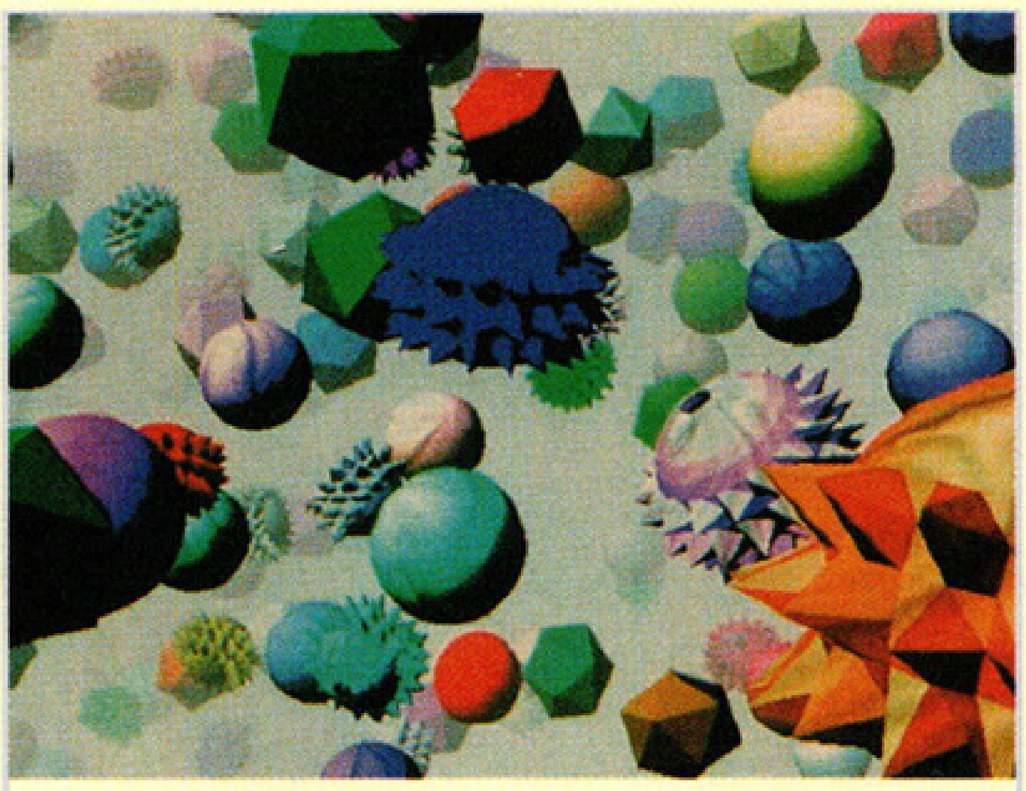
焰火散弹在地上的情景，我们可以了解到PS2处理光与暗的效果。请看清楚地板上的反光位及焰火的暗灭位，但由于是图片，未必完全呈现真正的效果。



层层叠

制作：SCE

这张相片捉住“一下子散发出来”的感觉，零碎而不乱，层次感非常强烈，制作者的心血要付出很多呢！



立体效果

制作：SCE

此图所带出的效果非常明显，就是球体表面及立体的多边形的示范。



永濑丽子

制作：Namco

记得她吗？《R-4》的靓车女郎。PS2版的她更似真人，但就“惨”了好多，因为连雀斑及眼袋都象真人！



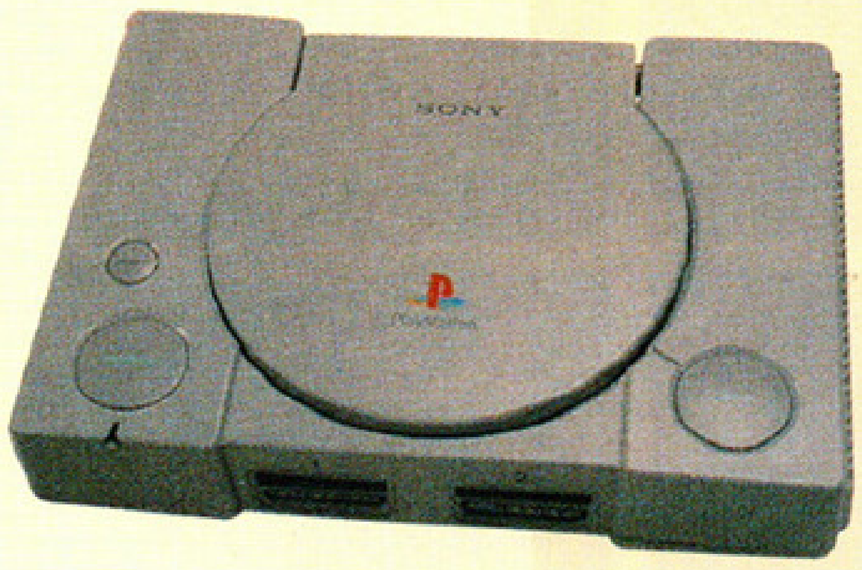
《GT》靓车

制作：SCE

这会是《Gran Turismo 2》的一幕吗？PS版《GT》的Playback已呈现高度的逼真感，现在的画面简直是在欣赏赛车直播一样，无懈可击！

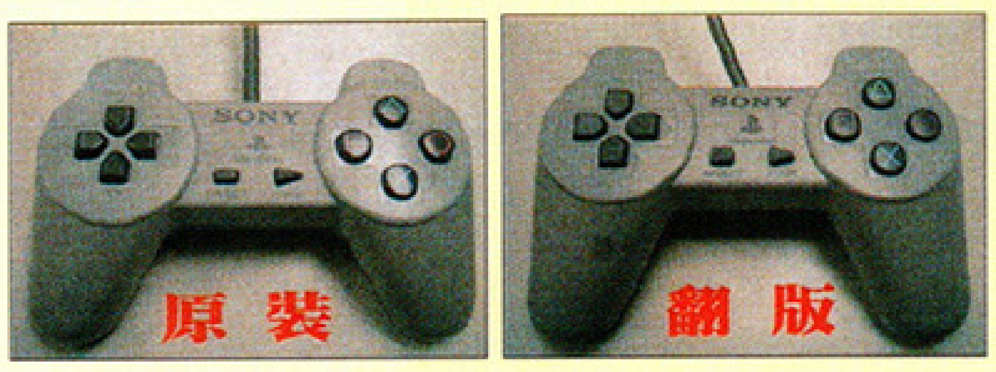
三、PlayStation大众化的选择

PlayStation 可以算是现在日本及香港最受欢迎的机种，因为不单是为了SONY的名气，而且有大量游戏选择，玩家不愁没有游戏玩。在PlayStation上也推出了不少必玩的经典作品，例如：《FINAL FANTASY Ⅷ》、《BIO HAZARD 2》、《METAL GEAR SOLID》等等。另外在将来仍有不少大作陆续在PlayStation上推出，所以PlayStation是买家的首选。



买机注意事项

1.买机时玩家记得注意所购买的Play Station是行机或水机，（行机型号是SCPH7003，而另外的型号则是水机），行机是内置220V～110V的变压；水机通常是给日本本土或是欧美国家所用，是内置110V变压，所以在使用时必须外插220V～110V的变压火牛，如果忘了便会“一失足成千古恨”新机便立即变烧机了。



2.当玩家在购买PlayStation时，如不是在PRO SHOP所购买的话，通常会有不同的选择；虽然这些选择的价钱可能比较便宜，但紧记注意有一些商铺可能抽取部分原装配件，而换入了一些翻版配件。

手柄、震动手柄及SAVE CARD都有翻版，要小心！



买机必玩游戏：

ACT：《METAL GEAR SOLID》

AVG：《BIO HAZARD2》、《Parasite EVE》、《Silent Hill》

RPG：《FINAL FANTASY Ⅷ》、《Star Ocean the Second Story》

A.RPG：《武藏传》、《Chocobo不思议谜宫2》

FTG：《铁拳3》、《Dead or Alive+》、《Street Fighter Zero3》

RAC：《GRAN TURISMO》、《R-4》

SLG：《Beat Mania 2nd MIX》、《Beat Mania 3rd Mix》、《机械人大战F》、《SD GUNDAM G GENERATION》

ETC：《XI[sai]》、《I.Q.FINAL》

特别配件介绍

其实PlayStation推出了不少游戏周边配件、包括大手柄、方向盘、光线枪、钓鱼器、搾碟手柄（BM专用）等，因数量太多所以在这有限的篇幅不作详细介绍了。

还要介绍的是Pocket Station. 不要小看这部小小的“机仔”，其实它内置了32 bits的中央处理器以及等同于一张普通SAVE卡的容量。





这部Pocket Station的特色是可以Download Play station中游戏的Mini Game或DATA，这便可以使玩家真的走到哪玩到哪。

另一方面，虽然PDA主要是从Play Station Download游戏，但因有不少软件开发商都十分支持开发PDA的对应游戏，所以玩家不用怕PDA“英雄无用武之地”。

对应游戏机介绍

《STREET FIGHTER ZERO3》：育成角色、多项迷你游戏

《CRASH BANDICOOL 3》：多项迷你游戏

《FINAL FANTASY Ⅷ》：育成陆行鸟

《Pocket Muu Muu》：PDA专用游戏，最少100款迷你游戏供Download

买机注意事项

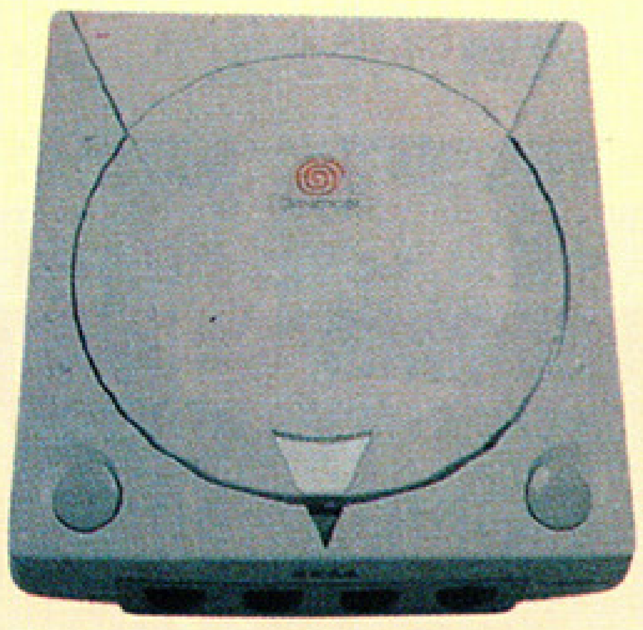
PDA的日圆售价其实只是3000日圆（约港币$220），但为何现在市面街价要高许多呢？因为初期产量因某些问题导致严重不足，所以货源少得可怜。如果玩家并不急于玩的话，大可以等一等，那时候应该有另一批新的PDA，而这批PDA的价钱应会降至合理价钱。

PlayStation（净机加震动手柄）香港价格：$980－1100。

四、DreamCast

二十世纪末最强机种

DC 可以算是现今最强的家用游戏机，因为她是第一部内置 128bits 图像处理晶片的主机，在表现立体多边形方面完全没有问题，所以接近街机的终极游戏机就此诞生了。



这部机的优点是表现立体或平面游戏都有超一流的水准。而且其性能和街机 NAOMI 是互换性的，所以移植品至 DC 时可以差不多做到 100% 全移植。

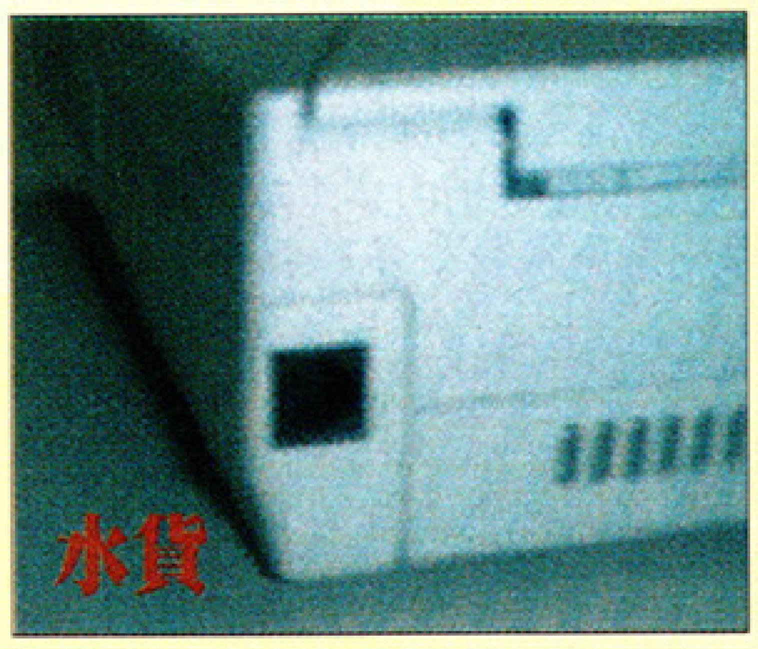
另外，DC 还可以利用 Modem 来 Upload 或 Download 资料，而且还可以利用 Modem 来进行连线对战，无论远近都可以和朋友们对战。

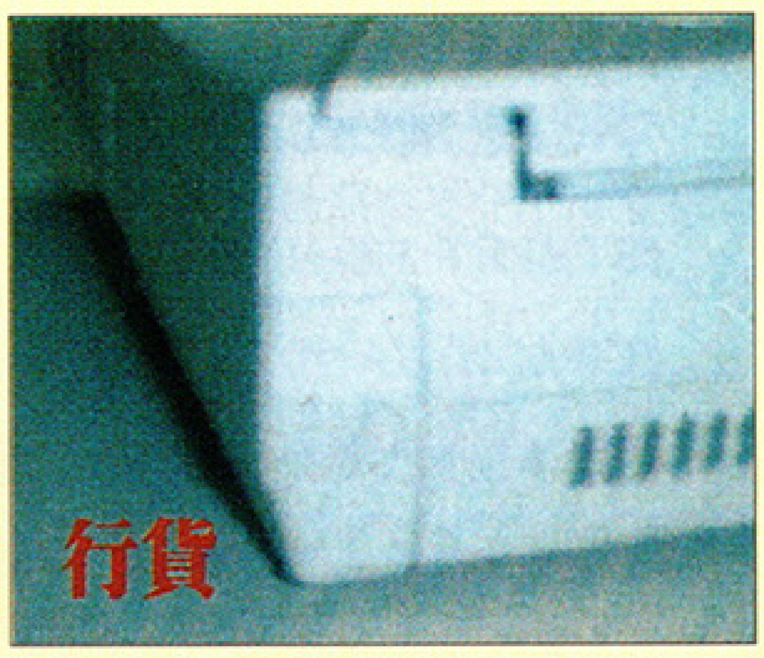
而缺点方面，可能是推出日子尚短，所以暂时没有太多好 GAME 推出。另外，Modem 没太大用途是一大缺点，因为暂时只有《Rally 2》对应 Modem 对战，可是一定要连上日本专用 SERVER 才可以，有多少玩家会为了玩一会儿对战而付上昂贵的 IDD 费用呢?

买机注意事项

1. 玩家要注意在买 DC 时，留意一下自己所买的是行货还是水货，因为行货没有附 Modem（价钱平一点），而水货则会附有 Modem。

2. 水货或行货都是 110V 内置变压的，所以一定要外置 220V-110V 火牛才可。





买机必玩游戏

ACT:《Sonic Adventure》、《Power Stone》

RAC:《SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP》

FIG:《VIRTUA FIGHTER 3tb》

RPG:《神机世界 EVOLUTION》

将会推出的游戏有:

AVG:《BIO HAZARD Code:Veronica》（未定）、《D 之食卓 2》（99 年）、《UNDERCOVER》（初夏）、《Blue Stinger》(3 月 25 日）

ACT:《Virtual On Oratorio Tangran》(99 年）



RPG:《莎木》（春季）、《GRANDIA Ⅱ》（未定）、《CLIMAX LANDER》（6 月 10 日）

FTG:《JOJO 奇妙大冒险》（未定）《The king of Fighter(暂名)》（夏季）、《MARVEL VS CAPCOM》（3 月）、《PSYCHIC FORCE 2012》(3 月 4 日）

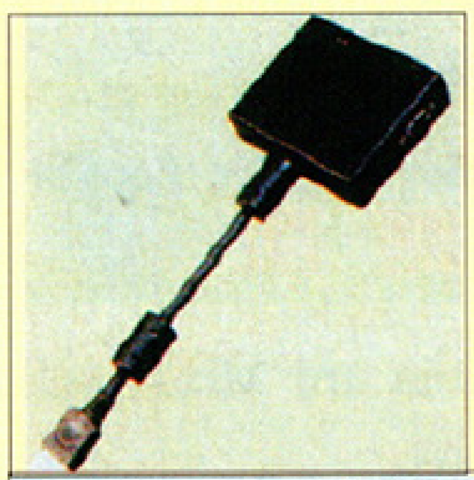
SLG:《J.LEAGUE 创造职业棒球会》、《育成棒球》、《信长之野望 internet》、《郑问之三国志》

STG:《The House of the Dead2》(3 月 25 日）

特别配件介绍

DC 虽然只是推出一段短时间，但是配件已经推出了不少，例如专用方向盘、专用大柄、VMS、手柄、KEY-BOARD 等，但是特别合算的是 VGA Box。

这配件是为了一些比较要求质素的玩家所使用，如果玩家把 VGA Box 安装在 DC 后连接电脑荧幕，便可以显示出 640 × 480 的高解像质素，是比 S-video 及 RGB 还要出色的画质。







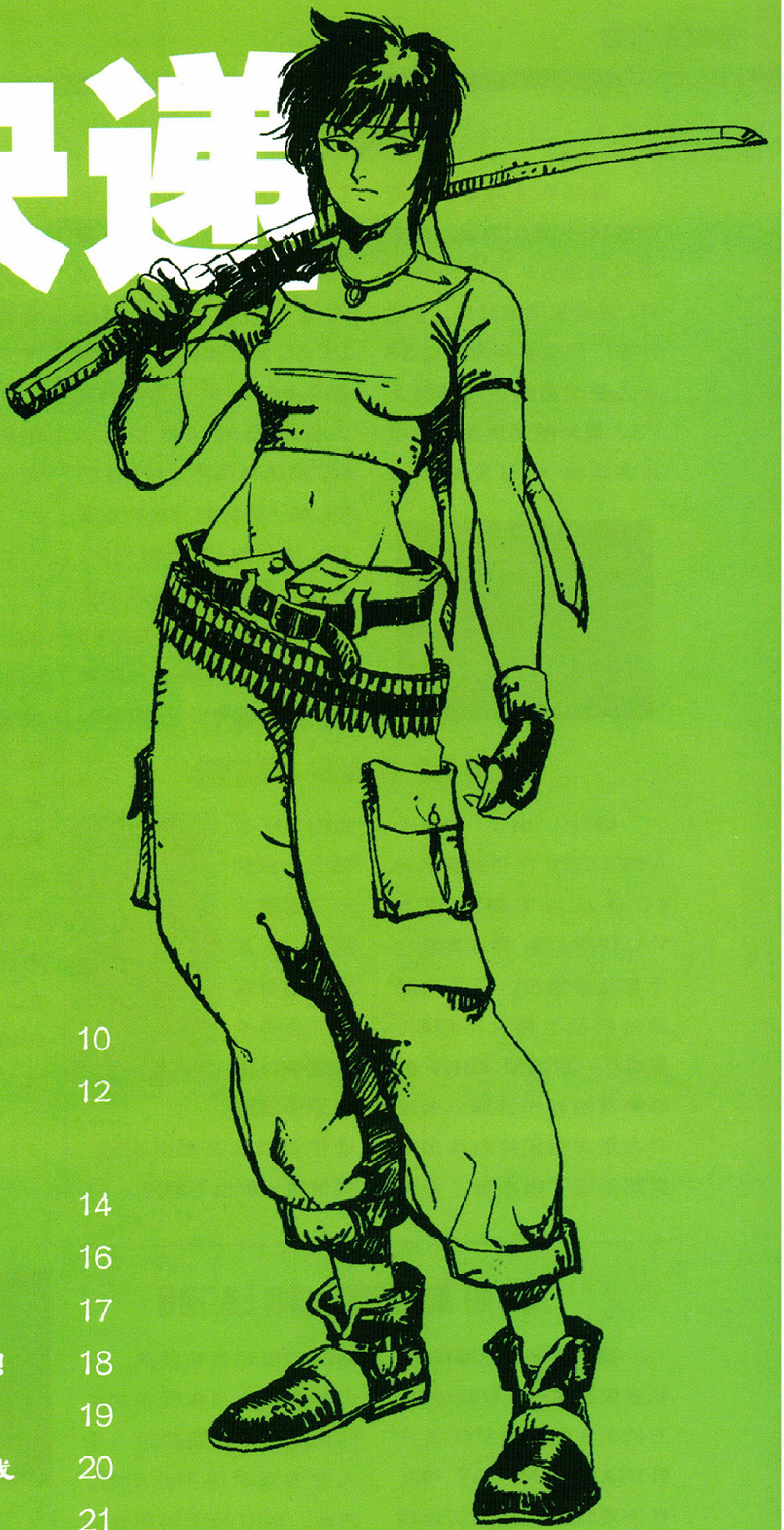
Dreamcast（净机）香港价格

行货：＄1650-1800

水货：$2000-2150

编注：北京、天津、南京、沈阳等地有售，配置不同，价格在￥3000-3800。

游戏快递



游戏情报站

《FF VIII》第三碟问题成为日本网上热门话题 10

PS版007出现 12

新品集锦

SPIKEOUT 14

三国志VI 16

PSYCHIC FORCE 2012 17

DANCINC BLADE 任性桃天使!! 18

何时迈向重要的未来 19

朱古力之PRINT CLUB大作战 20

护士物语 21

佳作推介

苍钢之骑兵 SPACE GRIFFON 22

MARVEL VS. CAPCOM-CLASH OF SUPER HEROES 24

FRIENDS 25

死寂之城 SILENT HILL 26

PS和N64可利用INTERNET传送游戏记录





最近美国推出了一个名为“DEX DRIVE”的游戏机周边设备，只要将其连接家中的电脑，再把游戏记忆卡插入该周边内，那么当中的SAVE DATA就能传送到电脑，玩家可在电脑上COPY或DE-LETE记忆卡内的游戏记录，最棒的是可以用INTERNET将自己的DATA传送给远方的朋友，这种方便的周边，一定能令网友和游戏迷们产生购买欲。

WONDERSWAN正式推出

在一片欢呼声中，WONDERSWAN于3月4日正式推出，手提游戏机市场又多了一个强劲的挑战者。WONDERSWAN有着独特的外形设计，使其可作纵横两方使用，令游戏的变化更大，可以配合不同游戏的需要；而且它是现有唯一具备播片功能的手提游戏机，加之其显示器在游戏画面中不会出现残像，令游戏画面表现一流。一些极其热门的游戏，如《BEATMANIA》、《POCKET FIGHTER》《电车GO!》和《风之古挪亚》等是这部新手提游戏机的重要卖点。



《郑问之三国志》确定出中文版

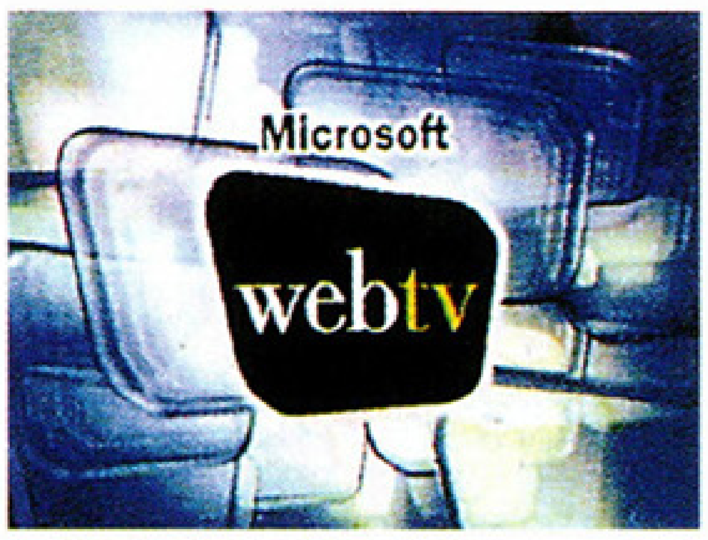
《郑问之三国志》是GAMEARTS为DC制作的战略游戏，有消息说郑问先生亲自表示将会推出中文版，作为一款以中国文化为基础的游戏，加上郑问先生本身就是华人，肯定有此一举，不至于令人太奇怪。令人出乎意料的是中文版甚至会比日文版提前一周推出。现在的问题是郑问先生尚未完成整个作品，所以推出日也无法确定。另有消息说GAMEARTS将会为该游戏中的人物出一本画集，对喜欢郑问先生作品的玩家而言，这真是一大喜讯。





DC和WEB TV联合发展

WEB TV是利用电视网络来为一般用户提供服务的一家公司，在美国有多达七十万用户，一年前开始在日本开拓市场。今年2月9日，WEB TV和MICROSOFT发表声明说从三月开始，一项名为“WEB TV FOR DREAMCAST”的服务将会展开，由原先WEB TV可以接驳SONY和PANASONIC发售中的“INTERNET TERMINAL”终端，进而扩展到可以接驳DC而提供服务，看来DC不仅仅是被玩家看好，它的用途将会越来越广泛。



BEAT MANIA手提机二代问世

BEAT MANIA POCKET一经推出便受到了玩家的非常欢迎，在各种传媒的大肆宣传之下，游戏店曾几度缺货，引发了近年来少见的手提机抢购热潮。在一片大好的热潮中，厂方以极快的速度推出了BEAT MANIA POCKET二代。第二代有全新的流线型外形，而且从街机版的3 rd MIX中精选了6首歌曲，除了和上集一样有耳筒插口外，还新加了3段音量调节机能。BEAT MANIA POCKET二代定于三月底发售，相信会继续一代的热潮。



《LUNAR 2 ETERNAL BLUE》移植上PS

在SS和MD上大受欢迎的RPG游戏《LUNAR 2 ETERNAL BLUE》，最近宣布移植上PS，预定发售日是今年5月27日，是一个3CD-ROM作品，容量将会比SS版的还大。PS版将会对应DUAL SHOCK控制器，而且首批推出的游戏将会有圭冈俊绘画的POSTER附送。



DC用HD将推出

DC推出的HARD DISK DRIVE的作用和基本电脑用的很相似，容量是1GB，和DC连接之后，最大的好处是可以利用INTERNET来DOWNLOAD资料，不管是一些游戏记录，还是一些新游戏的试板，都可以用HARD DISK下传，这样所有游戏的追加新要素都能利用

INTERNET来取得。另外，VMS内记忆也可传达到HD上，以后若SAVE大量游戏，只需一张VMS即可。据已知消息，《SEGA RALLY2》是目前唯一可对应HD的游戏。

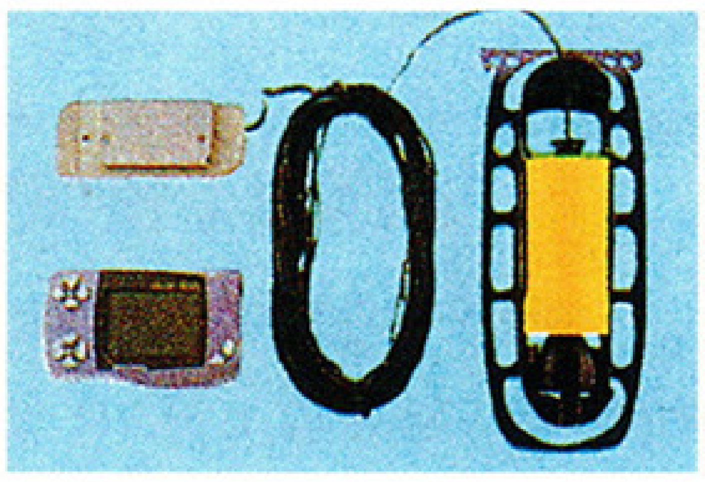
《DANCE DANCE REVOLUTION》PS版和街机版连线

这款在街机厅内大受欢迎的KONAMI跳舞游戏将会有一个和PS连线的计划，4月15日，KONAMI将会在PS上推出这款游戏，这个计划就是可以将在PS上发现的隐藏要素传送到街机上使用。如在PS上找到隐藏歌曲后，可以把它SAVE到记忆卡上，然后带到街机处插在专用机体的插口上，这样就可以在街机版上玩到隐藏歌曲了，当然，还会有EDIT MODE.



WONDERSWAN推出鱼群探测器

WONDERSWAN自公布以来推出的首个周边设备就是这个鱼群探测器，已知暂定名为WONDER SONAR。从外表看来这个鱼群探测器很细小，但性能却非常之高，其内置性能最高可感应探测到20米水深直径7米范围内的鱼群、地形等海底情况，各位玩家在使用它钓鱼时会带来极大方便，预知这个鱼群探测器将会在5月发售。



日本《FAMI通》杂志98软件厂商销量排名

名次	名称	总销量	推出软件数
1	任天堂	5215598个	11个
2	SCE	5085758个	12个
3	KONAMI	4634181个	11个
4	SQUARE	4266683个	10个
5	CAPCOM	3249583个	6个
6	NAMCO	3119194个	7个
7	ENIX	2686914个	5个
8	SEGA	1226637个	5个
9	BANDAI	1114923个	3个
10	BANPRESTO	681809个	2个

《SEGA RALLY 2》销量喜人

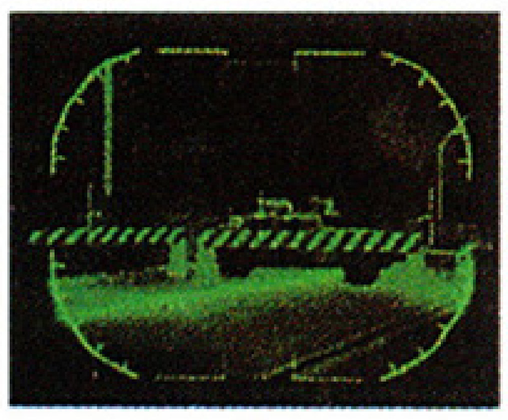
DC由于刚推出时主机数量太少，导致DC游戏的销售量广受影响，一些好作品的销量都未能达到厂家原先预想的数量。但是，在前不久《SEGA RALLY 2》推出之时，



SEGA终于一举摆脱了这种局面，在FAS热情的支持之下《SEGA RALLY 2》一推出便冲破20万，在第一周创下了224276只的纪录，荣登销售榜冠军。这是SEGA很久都没有取得过的好成绩，总算是对支持SEGA的玩家有了一个交代，也终于将DC从种种不利因素中拉了出来，看情况仍然可以维持这种强势一段时间。

PS版007出现

相信007的名字对玩家来说并不会太陌生，这个冒险英雄历来受影视界的关注，虽然在N64出现过3D射击游戏《GOLDEN EYE 007》，但是因为







N64在我国的市场占有率偏低，所以这款游戏不为广大玩家所熟知。其实这是一款很出色的游戏，其最新作品《TOMORROW NEVER DIES》已决定将在PS上亮相，PS版的007以第三视点进行战斗，不象N64是主观视点，不过游戏任务种类和N64一样丰富多彩，玩家一定会喜欢。

GT续集制作公开

SCE在前年底推出赛车游戏《GRAN TURISMO》在全球各地玩家中一致获好评，截止去年12月31日，全球销售总计超过625万，其中日本221万，欧洲233万，北美洲166万，称得上是赛车作品中的销量冠军。如此受欢迎的游戏，玩家自然希望有续集推出，终于最近厂方正式公布续集已在制作当中，仍然是PS作品，仍然由上集原班人马制作，而这一集中登场的车种多达四百种，且都是正式车厂的出品，预计夏季将会在玩家的PS机上和玩家见面。



NEO GEO POCKET COLOR数款作品推出

SNK最近公开了数款NGPC作品的图片。玩家等待以久的《饿狼传说：First Contact》终于亮相，目前可以了解到能使用的角色有Terry、Andy、Joe、不知火舞和来自《Real Bout饿狼2》的Rick及李香绯，游戏采用的是单线版图，玩家不能象其他版本的饿狼作品一样"切线"走位。《侍魂2》的图片也有公开，角色来自街机版《侍魂修罗斩魔传》，游戏中加入了RPG元素，角色还可借战斗提升自己的能力。TAITO开发的《Puzzle Bubble Mini》也有画面公开，可以作连战对战。另外，让SS迷们非买NGPC不可的是，SEGA将其横向动作游戏《SONIC》和GB版的《樱大战》移植上NGPC的消息已被确定，游戏推出只是时间问题了。



《少年街霸3》SS版DC版移植成定局

在PS登场后获得好评，取得了理想销量的著名


图为街机版画面

格斗作品《Street Fighter Zero3》(即《少年街霸3》)，厂方已决定推出SS版和DC版，相信这对SS玩家和DC玩家来说是个非常高兴的消息。虽然SS版因为SS机的大势不再一度被取消，但最终厂方仍然决定推出SS版，并且将会对应4MB扩充RAM卡。而DC版则会对应VMS．不过目前尚没有这两种游戏的画面公开，也不知道是否和PS版一样会有新增要素出现，好在预计会很快发售，各位玩家不必心急。

《铁拳》系列销量突破千万

《铁拳3》凭着一流的高质量制作，以及超水准的移植度，深受广大玩家的喜爱。NAMCO这款最具知名度的游戏，已成为立体格斗游戏的经典之作。截止今年1月份《铁拳3》的销量已突破四百万，而整个《铁拳》系列作品的全球销量更是冲破了一千万的大关创造了游戏销售的又一个新高。

DC用光线枪和飞机手柄公开

DC机上的枪战游戏越来越多，尤其是移植《THE HOUSE OF THE DEAD2》的决定更让玩家关心其光线枪的式样，近日终于公开。这把光线枪除了有插槽放VM或震动



器外，还设有十字键和两个按钮，而且此枪还对应VGA映像，完全有街机的感受。

曾为不同机种制作过许多周边设备的ASCII，也发表了DC专用多用途飞机大手柄，名"ASCII MISSION STICK"，它最特别之处是外形很象鼠标，有微妙的操作感，当然有连射机能，用来玩《AERO DANCING》再好不过。



新世代PLAYSTATION正式发表

3月2日，SCE在庆祝PLAYSTATION产量突破5000万的庆功会上，正式发表了被称为"PS2"的新世代主机，其实它叫作"NEXT GENERATION PLAYSTATION"。能力方面，这部128位机演算速度达到300MHz，记忆容量达到32MB，每秒可显示6600万个多边形，加入其他效果后，仍达每秒2000万个，优于现行电脑和家用机。新世代PS内置现行PS的CPU R3000，现行PS作品皆可在新世代PS上玩到，而且可使用现行PS的各种周边。预计新世代PS将在今年冬季推出。

FF电影版测试画面公开

《FINAL FANTASY THE MOVIE》是SQUARE进军CG动画界的第一炮，玩家对其期待甚高。目前SQUARE公开了一段此片的效果测试画面片段，可以看到一位老人从只是光线勾勒到成为一个实体的过程，以及他的面部表情的变化，另外看到有以前公开过的女性角色的画面。整体看来，效果非常不错，让我们继续期待吧！





SPIKEOUT FINAL EDICION

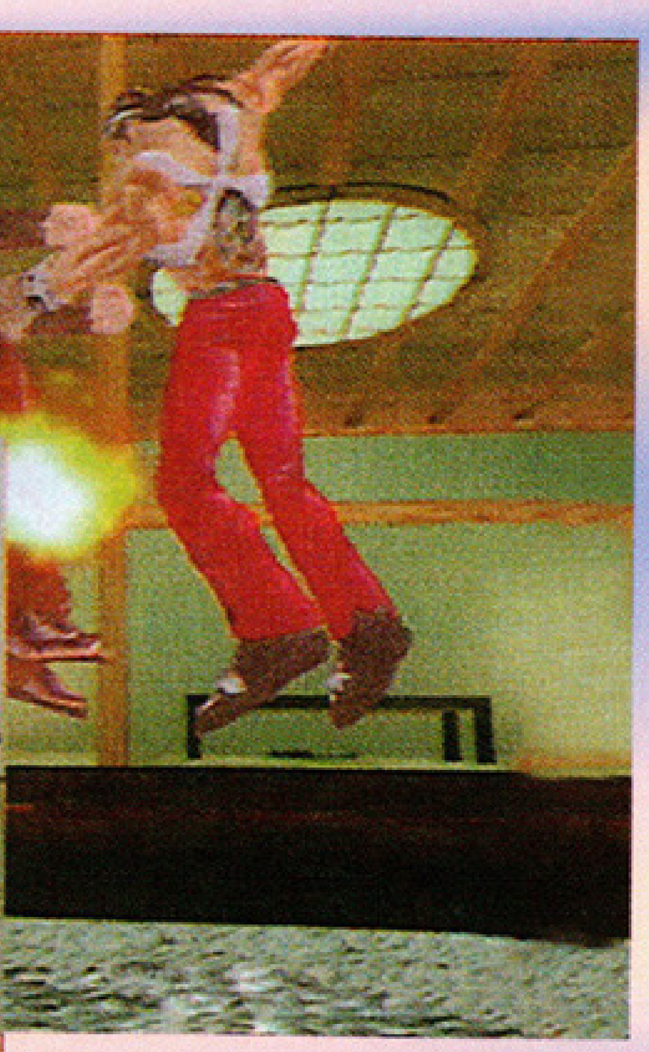
AC	ACT		
	SEGA	发售日：近日	备注：1-4人

《SPIKEOUT》这个立体动作游戏自从推出之后，便广受欢迎，证明它实在是一个极为出色的作品，不过其实游戏仍有很多未完善的地方，因此，SEGA便推出这个新的改良版，内容方面作出了各种改良，定能令各位玩家感到满意。

基本上《SPIKEOUT》的游戏系统是沿用旧作的，不过在其他方面却作出了大幅度的改良和强化，现在会逐一为大家讲解。

新背景及新画面

游戏的舞台及敌方角色的动作均是重新制作的，让玩家在游戏时有全新的感受。另外，游戏也会加插大量有关四名主角日常生活的画面，令四名主角更具真实感和存在感，大大提高玩家的投入程度。













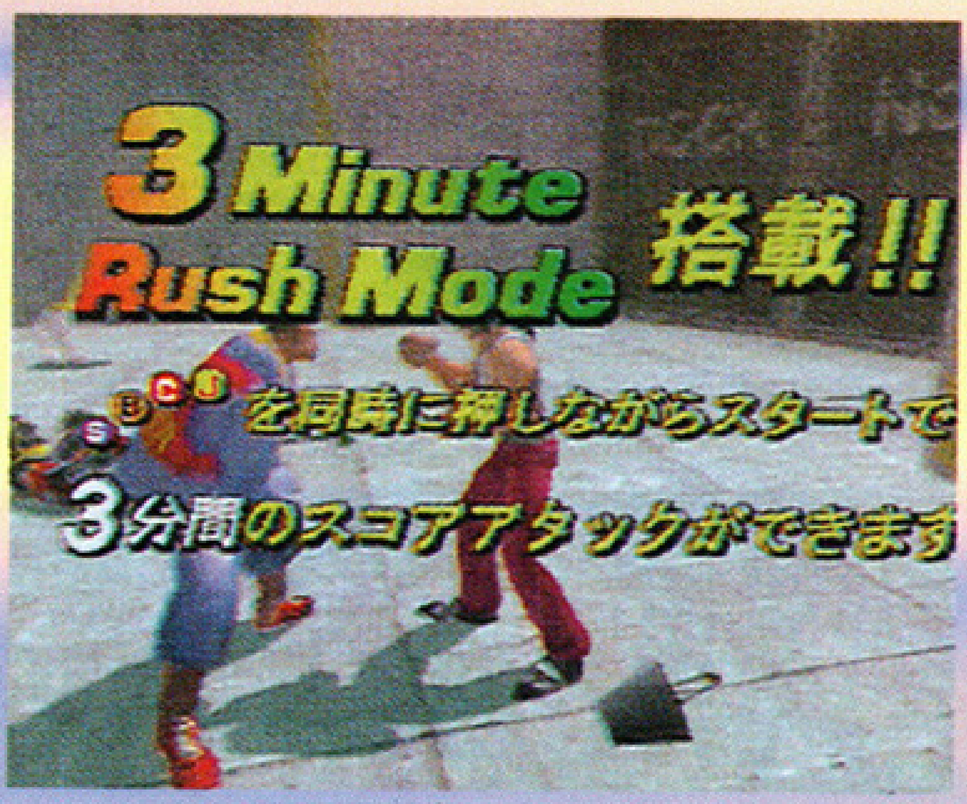




游戏追加的新模式

游戏也追加了一个新的模式，玩家只须在投入硬币之后，同时按着四个键再按START键开始游戏，便会进入新增的RUSH MODE，在这个模式中，玩家有三分钟的时间去玩这个模式，玩家要在时间用尽之前尽量把敌人打倒，游戏会计算玩家所击倒的敌人数目，以得分最高的玩家为胜利者，有点近似《VIRTUA FIGHTER》系列的段位认定模式。







两个新追加舞台

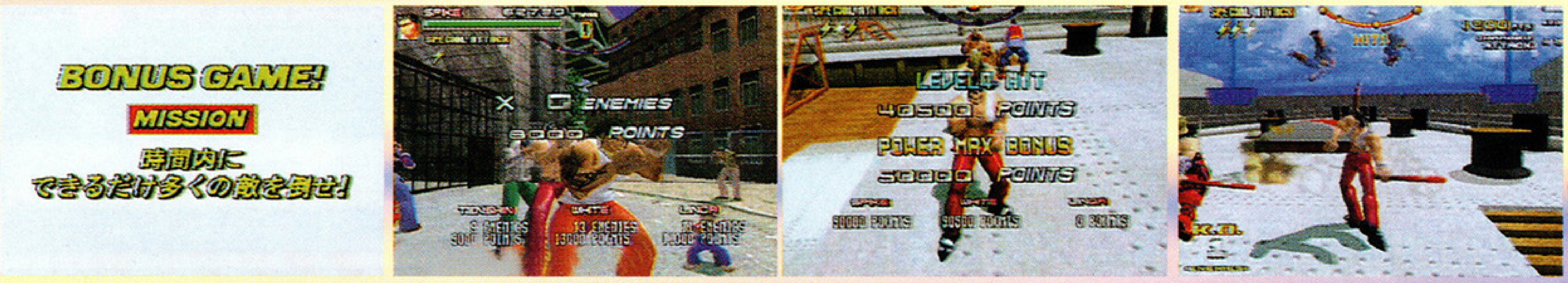


游戏中一共追加了两个新的舞台，令整个游戏分成五版和四十个地区，新追加的舞台分别是野外营地和造船厂，其中野外营地是游戏的第一版，主要是以户外作为舞台，这一版的特点是设有大量道具供玩家拾起使用，因此也会有大量新的道具登场，而为了使游戏的故事更加完整，在过版之后会加插新的剧情画面，使玩家对游戏的故事发展有更深入的了解。至于造船厂则会是新的第三版，也会有各种道具让玩家使用，除了上述两个新舞台之外，游戏中的分歧点也会有所增加，令游戏的变化更大，有时甚至会出现下雨等天气的变化。



有趣的迷你游戏

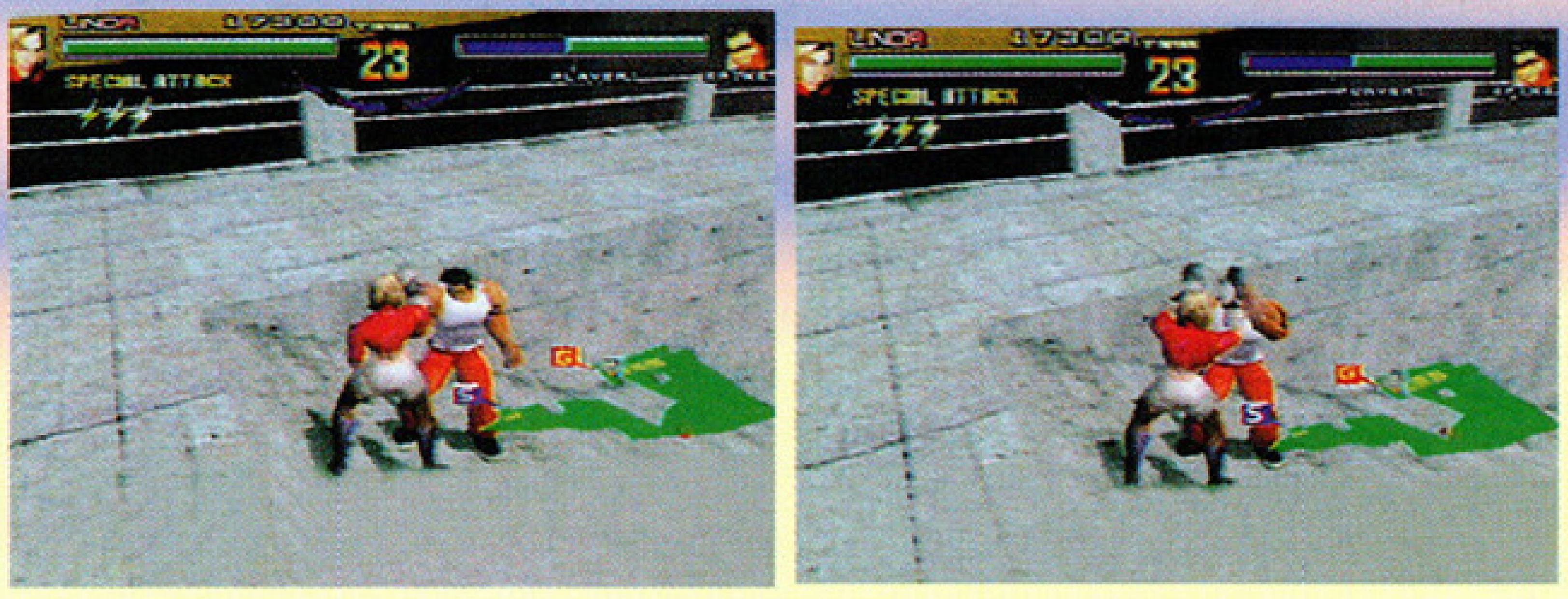
为了提高游戏的趣味，AMII 研特别在每版之间加入了各种有趣的奖分游戏，每个奖分游戏的内容也各异，例如在限定时间内打倒大量敌人又或者是使用球棒把敌人轰飞等等，不一而足。





其他新追加要素

游戏也加入了几个新的要素，例如当玩家在接触时，可再次选择使用的角色、上面曾介绍过的新道具，以及支援指令会因应状况而变化等，值得一提的是，当多过两名玩家在过关时输入支援指令的话，更会有意想不到的事发生。

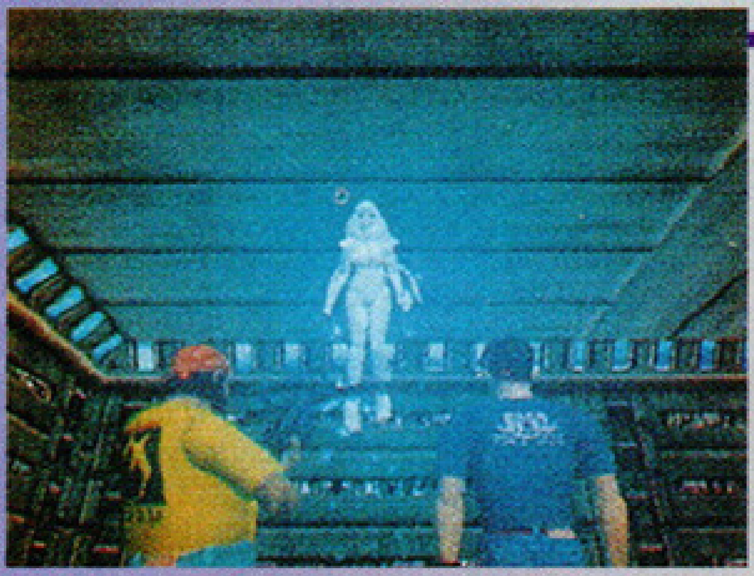


BLUE STINGER



DC | ACT | GD-ROM
SEGA | 发售日：3月25日

故事讲在荒岛上看见恐龙并遭到神秘陨石击中后独自在岛上展开冒险的男主角——艾利诺，在他面前的是层出不穷的怪物和困境，但是他将它们一一克服。除了艾利诺之外，原来还有其他人在岛上，而他们正是游戏的其他主角包华及珍妮。于是，三人为了解开岛上的谜团而开始互相合作。游戏除了拥有出众的画面外，其电影感也是相当的强烈，让玩家有如是观看一部惊怵电影一样。三名主角各自有着其擅长的攻击方式，玩家以不同角色来进行游戏时，其所需要的技术是并不一样的。









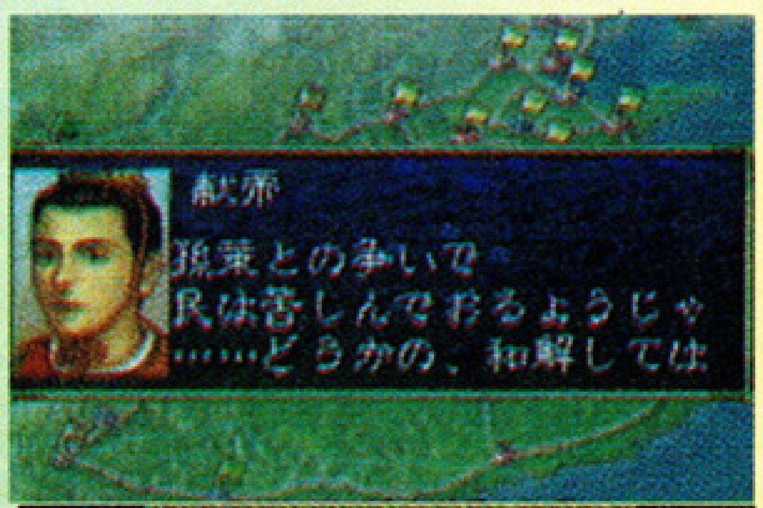
三國志VI



DC | SLG | GD-ROM
KOEI | 发售日：3月25日



KOEI的《三国志》系列，就算你没有玩过，但相信也必定听过其名字。顾名思义，游戏是以中国东汉末年及三国时代作为背景的，主要扮演当时在中国各地割据的英雄人物或军阀，透过充实辖区的内政来增强自己的实力，再进而翦灭群雄，一统全国。内政的指令变得更为简化。只需要分派好担当工作的官员后，他们即会自动进行开发。因为这样，玩家可以专注于其雄图霸业，进攻其他军阀。在《VI》中的最大特色，可说是加入了“梦”的一项设定，令各个人物的性格特征更能忠实地反映出来。







PSYCHIC FORCE 2012

DC	FIG	GD-ROM
	TAITO 发售日：3月4日	备注：2人

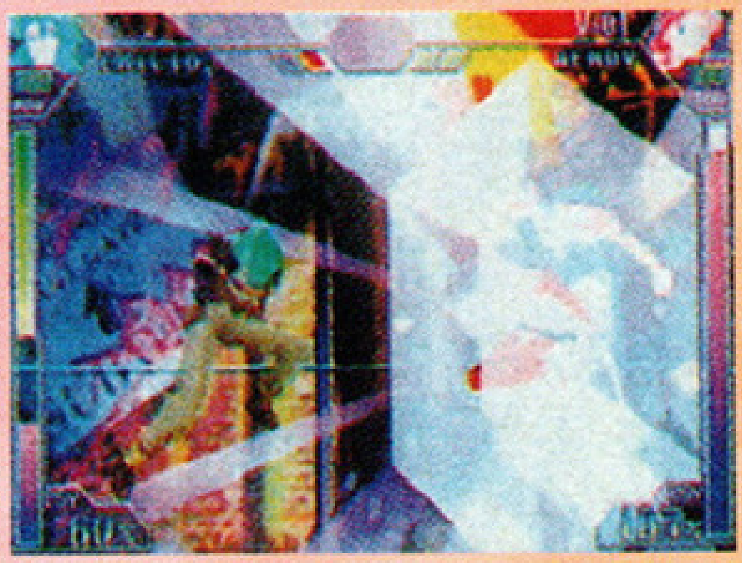
这款移植自街机的游戏，在超美丽的开场动画之后，便正式进入那充满独特风格的格斗世界之中。这次的DC版除了以完全移植作为目的外，在故事模式中加入了人声，以及其它的原创要素。当中包括了训练模式、两人对战及电脑对战和观看模式等等。至于游戏的故事是说在2010年，由于超能力者长期受到迫害，便联合发表宣战宣言，并希望能借机建立他们的理想世界。可是由于内部发生了纠纷，这次抗争也就夭折了。但是在两年之后一度被扑灭的势力，又开始了另一次战争……。













SUNRISE 英雄譚（暂称）

DC		GD-ROM
	Sunrise Intoractrive	发售日：99年12月

继《机动战士》及《装甲骑兵》两套作品后，《圣战士》也将会加入成品之中，加上原创的《机甲世纪》，现在游戏中将会包括的作品，已有四部之多。而公开的画面中，最主要的自然是为了这游戏而创作的《机甲世纪》主角机械人“Flying Trooper”了。从大河原邦男的设计看来，Flying Trooper的造型实在很有点战机的感觉，由于其背部有着机翼般设计，所以估计它也具备有飞行的能力。现在游戏只是公布了一些初步构想的电脑画，而作品实际的表现不一定会如此精细，但也可以知道有关方面在制作上的确下了不少功夫。



BLADE MAKER

PS	RPG	CD-ROM
	翔泳社　发售日：99年7月	备注：1人







售卖武器支持冒险者

我们在一般RPG游戏故事过程中经常会接触到武器屋，不过《Blade Maker》却是以武器屋为主题的新感觉RPG游戏。故事背景是集剑、魔法、冒险的奇幻世界“打兰多”大陆，而主角是一间武器屋店主的儿子；由于父亲生前曾借下庞大金钱，为了还清债务，唯有展开经营武器屋的人生考验，售卖优质武器、防具给前来光顾的冒险者，借此提高知名度。

由于父亲借下大笔款项后便突然身故，主角惟有担起债项。

游戏内有多位冒险者与其他角色登场，与主角发展出不同故事。

游戏内主角基本上是很少露面的，而打理店铺主要是其妹妹“亚露亚”与店员“比露达”。由于要售卖真正适合货品，所以要经常与到访冒险者对话，探取他们一路上需要，例如得知某冒险者将前往毒沼池一带，于是便要制造消毒药并定出恰当价钱；若冒险者购买了货品而又成功完成冒险提升能力的话，便会对武器店作出高度评价，借此途经武器屋名声不断提高，吸引更多人来光顾以偿还债务。顺带一提在店中所有陈列物品都要找专职人员制造出来，而每位锻剑师、防具师、配药师等都有不同性格，因此尽量把握各人个性才是经营高评价店铺的第一步。





Dancing blade 任性桃天使II

-Tears of Eden-



PS	AVG	CD-ROM
	KONAMI　发售日：3月18日	备注：1人



人气动画游戏续篇

利用大量动画进行游戏的《Dancing blade 任性桃天使》，如果大家有玩游戏的话，都知道游戏是还未完结的。现在续集也已公布，并决定在3月18日推出，相信大家又可以一玩这游戏的全篇故事了。这次游戏使用70分钟动画，加上OVA形式，所以质素无可置疑。

故事分世界树篇及龙宫城篇

在续篇中故事主要分“世界树篇”及“龙宫城篇”。“世界树篇”的故事发生在前一集的3个月前，桃姬正准备出行的时候。出发当日在都的上空突然有一只巨大的飞船出现。飞船的主人是异国使者姆加鲁，他来的目的是为了邀请桃姬回国。原来这一位国王是在桃源乡传说中与桃姬订下密约。在下一次的满月这夜，桃姬的出生秘密及故乡也将会公开。姆加鲁决意要带走桃姬，但桃姬并不愿意，故事就此便展开……

至于“龙宫城篇”的故事是发生在桃姬等众人在海边步行时，突然见到一只龙在海边。当桃姬帮助这条龙后，龙便召众人到龙宫城。原来那龙是龙魔王，他正想进行“世界沉没计划”。而龙魔王手下的四姐妹中，次妹乙姬却爱上了主角，于是便在宴会中与主角身边的女孩作争夺战。众人逃脱时，正在唱卡拉OK的桃姬及猿吉竟误按了世界沉没兵器的键，于是故事便……。

两个故事分别发生在上一集的不同时间，使大家更了解故事的来龙去脉。有玩上一集的朋友，相信大家也会一试的。





候补机师生活与恋爱故事

何时迈向重要的未来



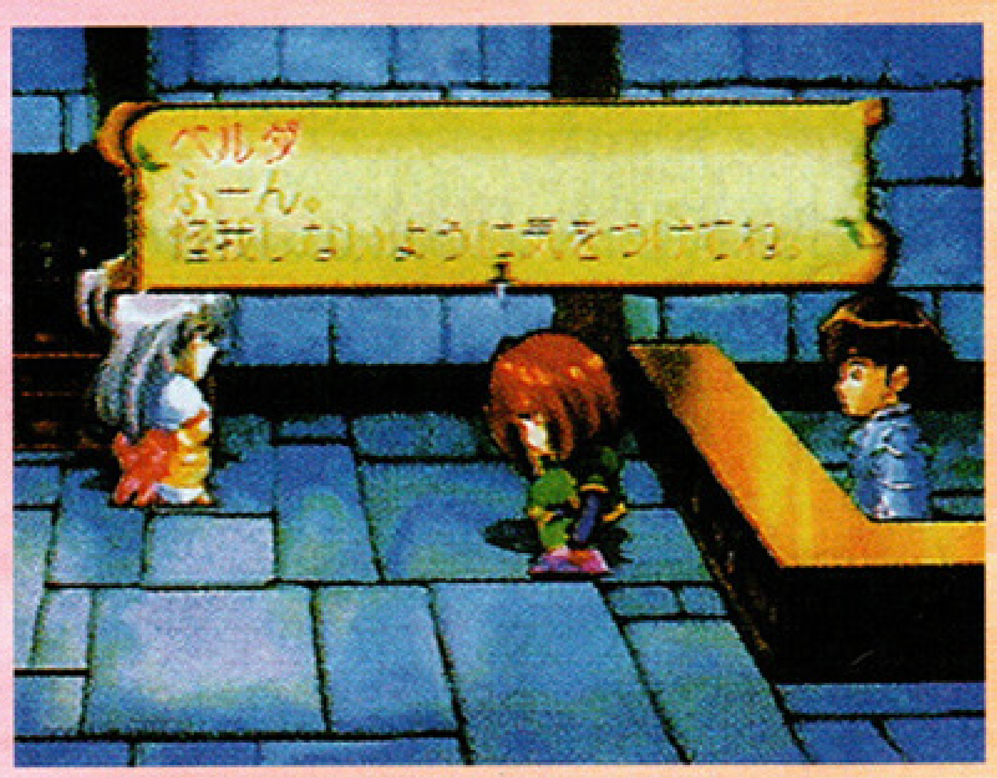
PS	SLG	CD-ROM
	SME	发售日：99年7月　备注：1人





集育成与恋爱浪漫气氛于一身的SLG作品《何时迈向重要的未来》，将会陪伴大家度过今年暑假；而且游戏分为男女版本"志狼"篇与"白百合"篇，会同时发售。游戏虽然有两个版本。但时间背景完全相同。故事讲述从公元2048年开始，经过了与异星人接触，地球防卫用兵器开发急促，海陆空军事发展非常活跃；其中机动兵器"Bottom Top"更成为强大战力及重要兵种，于是当BT机师便成为一般年青人的理想。

舞台是近未来的军官学校，目的是将主角培育成真正机师；流程设定以每星期为单位，而1日最多可定立4种训练课程，而且BT是需要3人驾驶，所以在学园生活中定要选择2位同伴参加训练，能否成为同伴全视乎在谈话间的选择，当中更有机会选男同伴发展爱情。在整段过程中会发生以AVG形式进行的大小事件，特别是在周六与周日约会事件更有大量CG动画播放，故事中会有10人+1神秘角色登场，相当热闹。





Noel3-mission on the line-

PS	AVG	CD-ROM
	PIONEER	发售日：3月11日　备注：1人



未来电话情缘第三集

《Noel》这游戏可算是游戏界的一大突破，因为这是一个与女孩子在电话上作交谈形式的恋爱游戏。而每一集的对话皆有不同，令人不断有一种新鲜感。现在《Noel》终于推出第三集了，第三集曾在SS上推出，甚至在深夜播出动画，现在游戏终于重返PS上，PS的用户可以作一次新的尝试了。



目标是救出人质

《Noel3》与前两集有很大分别，因为并不单是一个"交谈恋爱"式的游戏，而是一个刺激的冒险游戏。角色使用第一集的三名女角，分别是清水代步、冈野由香、佐野仓惠子，再加入和仓古都海及西村知奈两名新角色。故事发生在游戏开始前的数日，主角受到三名第一集女角的邀请到学校参加平安夜派对。在当日学校会场来了一班谜之恐怖组织，他们占据了校园，更将三年B班的学生捉走；幸好冈野由香仍未被恐怖份子捉住，于是主角便要在这时候从犯人的手中救出三年B班的学生。而冈野由香也会协助主角四处找寻情报和人质的所在及这次事件中恐怖份子的主要目的。





利用电脑救出人质

既然《Noel》一直以电脑作通讯恋爱，那么如今便可以使用电脑来作通讯，从而收集情报，救出人质。首先要利用电脑潜入学校内部，再取得所有女学生的资料，使救出人质的工作更为容易。再利用浮游型相机，找出人质所在，在限定时间内救出人质。

朱古力之PRINT CLUB大作戰

“吉祥物”的动作冒险

PS	ACT	CD-ROM
	TONY	发售日：已发售

如果大家经常吃零食的话，可能会见过某种牌子的朱古力中，有这啄木鸟的吉祥物。不过这可能并不是什么“吉祥物”，而只是一个商标，现在便为大家介绍一下这游戏的玩法。

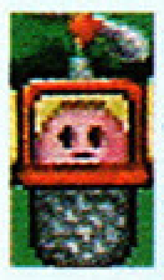
辅助物件介绍


开始点 终点过关


照相机

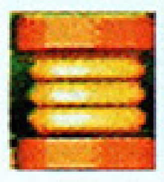

不定，有时是皇冠（100朱古力）、有时没东西、有时金币、增加朱古力数，甚至无敌等。


使用向下攻击后便可玩不同的Mini Game.


咪，在面前按O键，红色提供提示，蓝色出现秘道。


得到不同攻击道具。


大炮，调较位置及力度射出，红色的则是力度最大，并且位置由电脑设定。

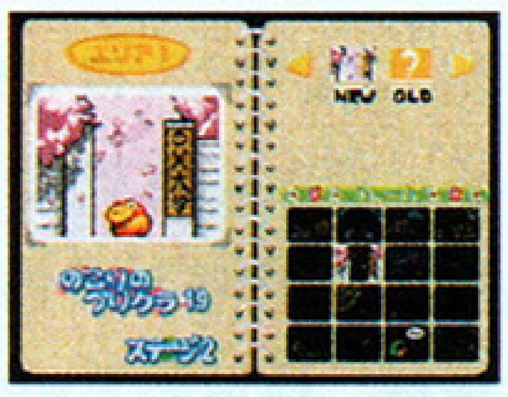

按紧跳键弹跳，跳得太高。


宝物，特别贴纸相。

操作方法

十字键	角色移动	按紧左或右键	跑
不作指令	角色悠闲的唱歌	跳起后按□键	攻击
□键	攻击	跳起后按紧下及□键	向下攻击
×键	跳	START键暂停，可退出游戏	
○键	叫		

游戏基本玩法

游戏基本上以收集照片贴纸为主，除了可在照相机中取得外，更可在刚才介绍的“宝物”中得到，每一关共20张，所以要细心一点寻找才可。此外角色的生命也以得到的朱古力数目为主，多的便是正常状态，数目少的话便使攻击力减弱，数目为0的话便死亡。不同颜色的朱古力皆会有不同的数目。



FAVORITE DEAR

PS	SLG	CD-ROM	
	NEC	发售日：2月25日	备注：1人

天使寻找勇者的冒险

《FAVORITE DEAR》是一个不断寻找勇者，在10年内将所有妖物击退的游戏。现在便简略介绍游戏的大概玩法。

指令介绍

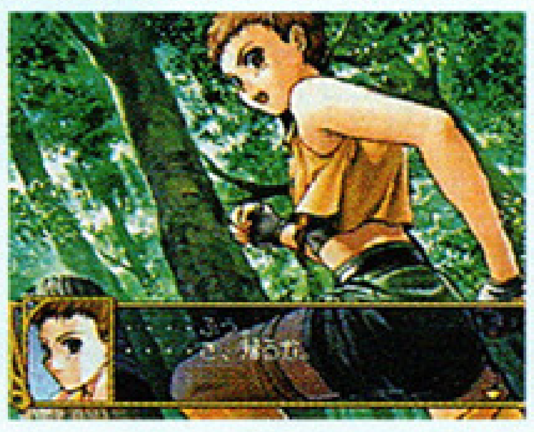
予定：决定主角及2妖精的行动。主角特定的“天界”是到天界与女神谈话及买东西等，而其余2妖精皆可作“休暇”，道可降低压力，寻找勇者的“勇者之发现”，搜索敌人的“敌之探索”，以及共通的“与勇者同行”。

访问：与各勇者谈话，其中的“会话”是与勇者谈话，“任务”是若已搜索到敌人的话，便叫该名勇者到此地（地图上“×”图案）将妖物击退。至于“送赠”是指将在天界中所买到的道具送给勇者，提高他的信赖度。

游戏流程

游戏在开始时，先输入名字及星座，其后便要回答一连串的问题，这些问题皆与所得到的妖精有关系。之后便可开始进行搜索，例如上天界买东西，寻找勇者及魔物，从妖精的能力来判定行动。当找到勇者后便不断的游说他们，然后便可下命令对付寻找到的魔物。以上便是游戏的大概流程，而流程以循环形式进行。

此外，在命令勇者进行任务时，也可以送一些道具给勇者，这样不单有助他们战斗，更可提高信赖度；因为信赖度不足的话该勇者是不会听从指示。除了送道具外，谈话时的分歧选择也是很重要的一环。最后一提的是游戏中的妖精也会因经常工作而疲劳，所以当他们完成一定工作后，便要让妖精休息了。





护士物语

PS | AVG | CD-ROM

每日 Communication　发售日：预定4月

白衣天使的恋爱故事

以医院为舞台，描写主角与白衣天使恋爱故事的AVG作品——《Nurse物语》。其试玩版终于在日前推出；虽然尚未看到开场动画，但多位登台女角的容姿则非常可爱，令游戏有着温暖气氛。流程系统方面也已判明，就趁这机会介绍各女孩子给大家认识吧！

入院第一日

主角因患上一种叫Elemental候群症的病症，运动后回复体力的速度比正常人慢数倍，于是要入住“圣爱鸥医院”作为期90日的治疗。从12月1日起，主角与女医生、护士间奇妙姻缘就此展开……

恋爱的表白

与一般AVG作品不同，故事中的恋爱表白是设于中段，例如在初期12月1日至14日间尽量与女孩谈话、约会提高好感度，到14日情人节便会收到好感度高的女孩送来朱古力，并且会向主角表白爱意。跟着2人便可在后段日子继续发展直至Good ending，当中也可同时象前半部一样，与其他女子发展友谊。









女孩资料介绍→前半部→（恋爱表白）→后半部

四处走动增加谈话机会

游戏以每日为单位，当中也分开早、午、夜、开灯4段时间；除（早上与黄昏）因探视要留在病房外，其余时间都可自由在医院四处移动与女孩谈话，有时也可往商店购买礼物送给心仪对象。由于主角是病人，体力消耗后就要回房休息。

“约会”成为朋友，趁机打动芳心

互相成为朋友后，不妨尝试约会女孩在休息日去看电影、往动物园等。见面方式是在当日自动前往约会地点，象现实中追女孩般在约会场所里选择各种行动、谈话，可一气提高女孩的好感度，但记得要留意体力消耗状况啊！

可爱女孩时装表演

现在介绍游戏内7位女孩给大家见面，她们除工作服装外，还会穿着其它时装登场；例如以下是在新年所穿的和服，各人都有名家配音演出，令女孩的个性及优美资态更活灵活现。



青山明鹰（CV：西原久美子）

协助护士工作的Baby face见习看护，为能早日成为护士，对工作过份怒力却常出现麻烦。



水口游茉（CV：大野麻利）

圣爱鸥医院新人护士，是主角第1位见到的女孩，虽然常有差错但对工作仍十分热诚。



中川泉美（CV：藤卷恵理子）

院内售卖店店员，为人不拘小节，其实内心对金钱非常在意，而且好赌成性，商店收入几乎全数成为赌本。



本间美布（CV：荻森子）

由于高傲语调与冷酷外表，令人有难以亲近的感觉，但其实是内心对病人极关心的优秀医生。



金城莎姬（CV：永岛由子）

样子美丽，但常有着神秘一面，对灵学、超自然力量的知识异常丰富，常会被她的说话弄致不安。



成濑高美（CV：井上富美子）

因病入院疗养，迫于暂停学业的女高校生；性格内向不爱说话，所以很难知道她内心正在想什么。



秋宁香绪里（CV：山崎和佳奈）

性格和蔼、乐于助人，可惜其超强责任感与母性，常将病人当作小孩子一般看待。

苍钢之骑兵

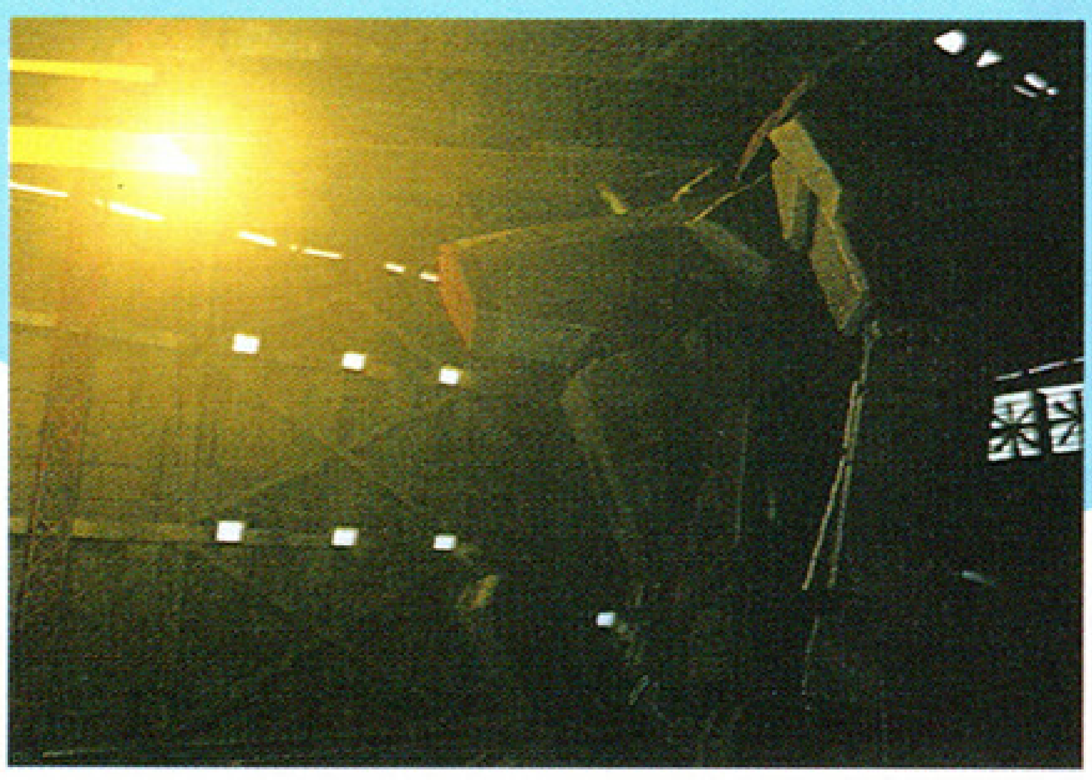
DC | STG | GD-ROM

PANTHER SOFTWARE　发售日：预定99年春季发售

SPACE GRIFFON

前　言

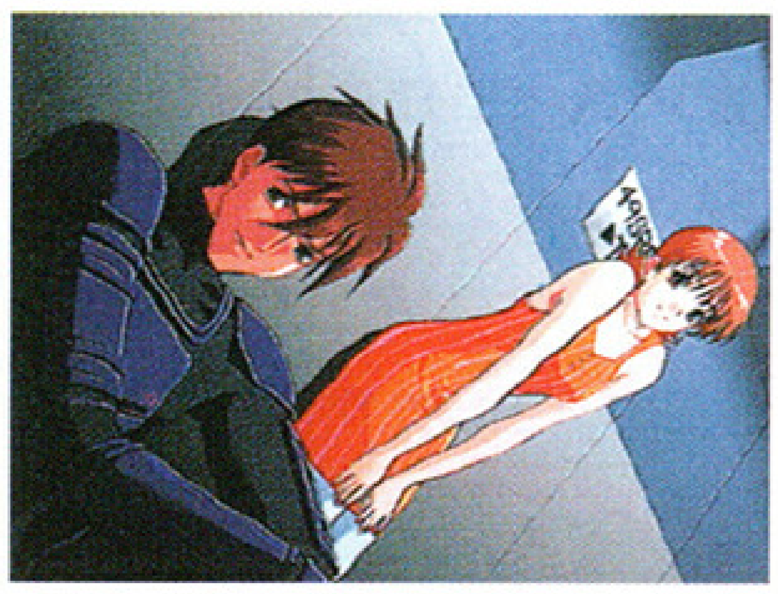
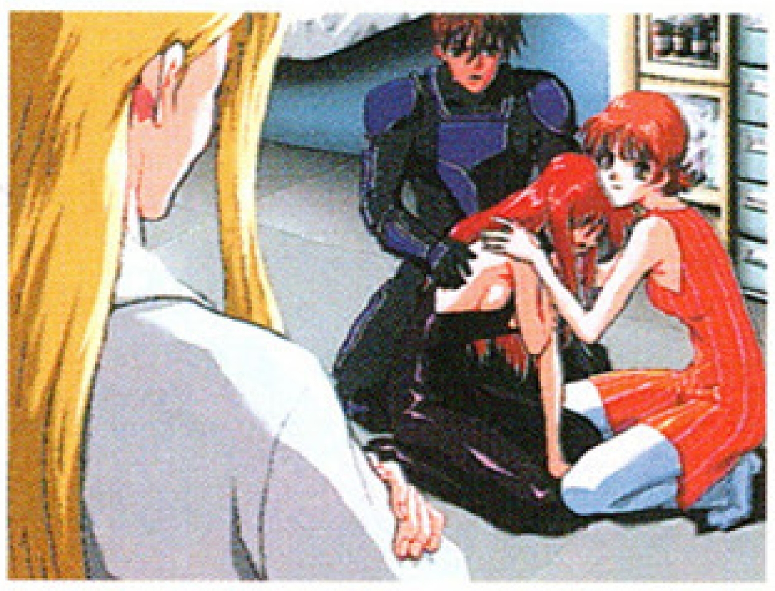
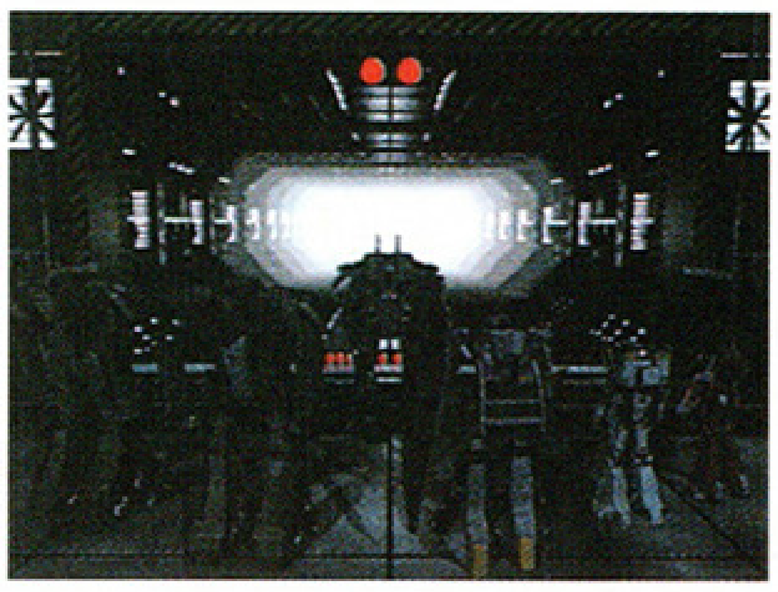
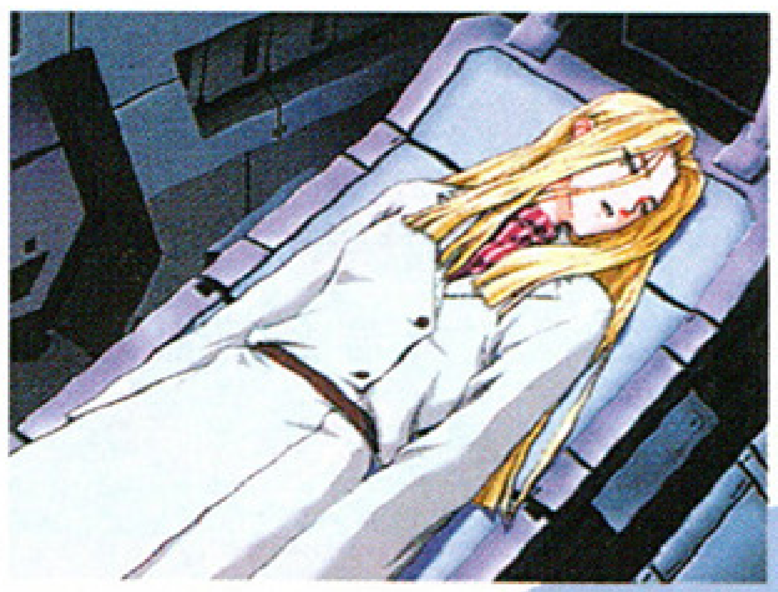
曾为SS制作《GUN GRIFFON》的PANTHER SOFTWARE也宣布加入DC阵营，而首个在DC上推出的作品，就是这个立体机械人射击游戏《苍钢之骑兵SPACE GRIFFON》了，除了多边形的游戏画面之外，游戏也会加插大量的动画片断，肯定是科幻游戏迷不可错过的作品。





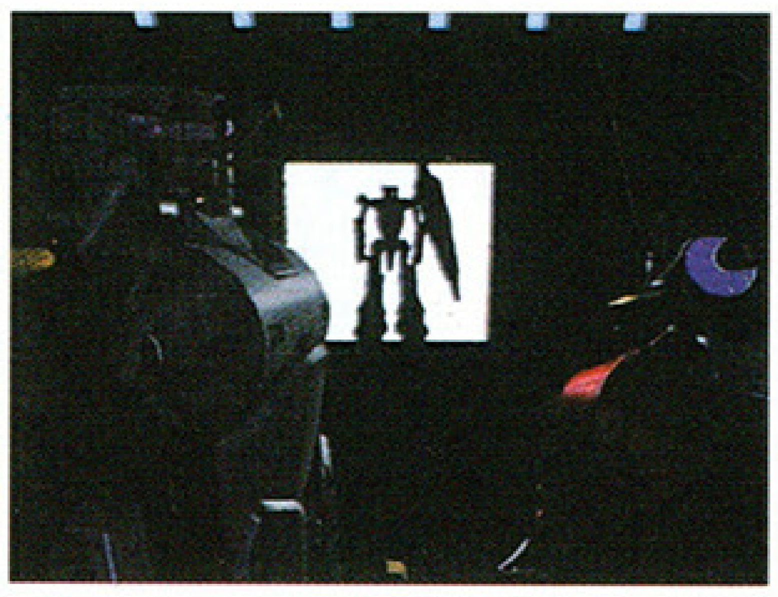
质素极高的动画片段

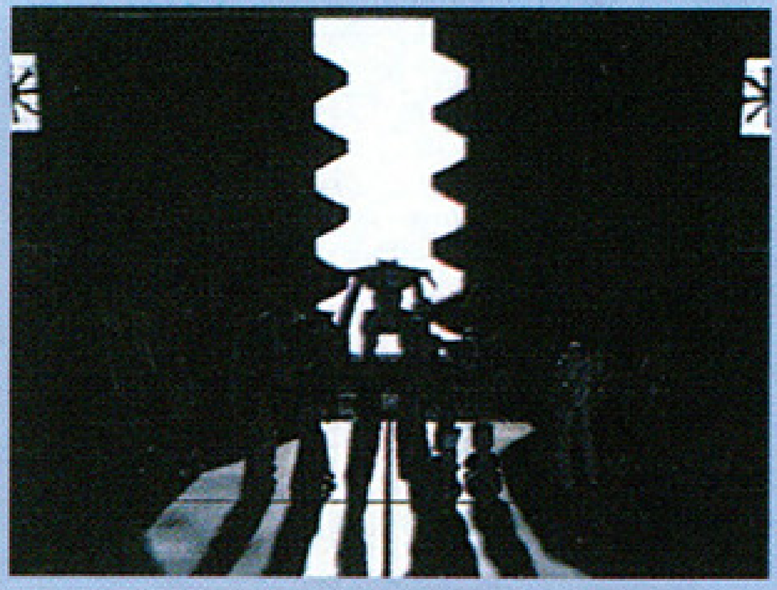
游戏主要分为两部分，分别是全多边形的战斗部分及交待故事发展的剧情部分，游戏会依照故事的发展加插动画片断，值得一提的是动画的质素极高，配合DC的机能，流畅度不容怀疑，绝对值得期待。除了在战斗中加插之外，JAM MAKER各队员之间的关系也会利用动画片段来表达，让玩家对主角的经历有更深入的了解。

故事简介

在公元2148年，属于以军事产业为骨干的综合企业“A-MAX FACTORIES”所有的月面都市“HAMLET”是专门研究开发军事兵器、食品和医疗用品的大都市，可是有一天，“HAMLET”突然跟地球失去了联络。为了调查事件的真相，地球方面派出了应付特别事态的组织“A-MAX CLEANER”到月球去，想不到这事件的背后竟隐藏着一连串可怕的阴谋

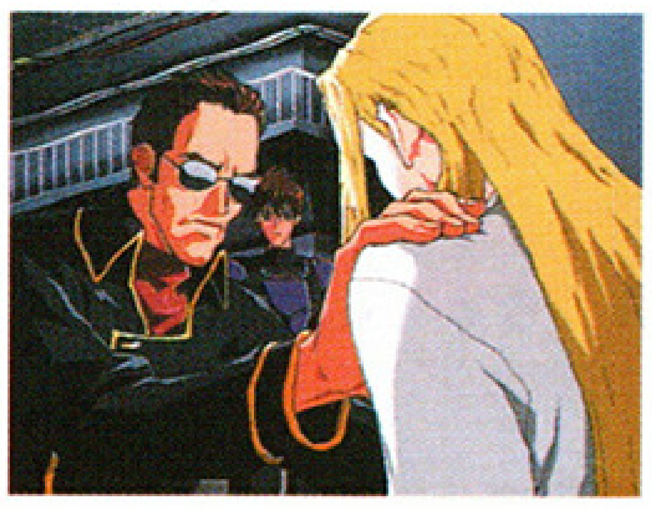



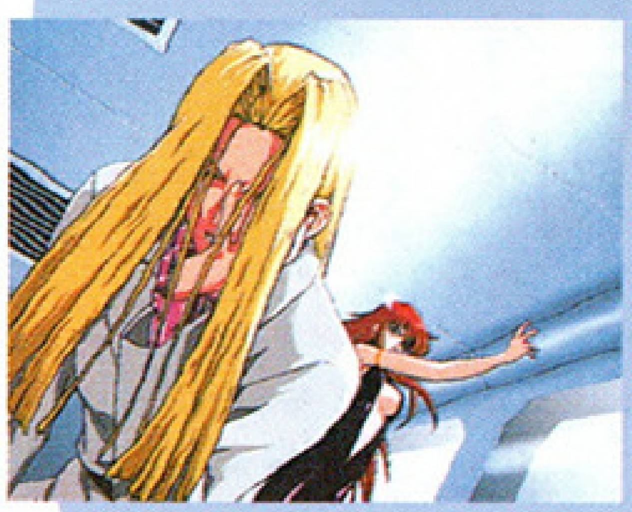
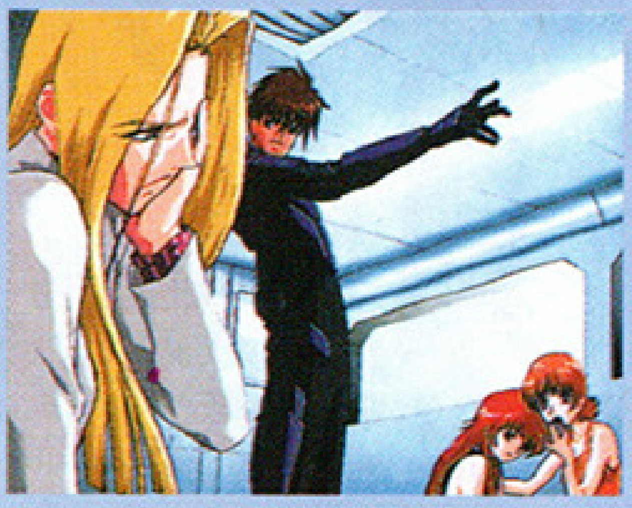


充满自由度的游戏系统

游戏的移动及战斗系统均以真实时间制进行，除了敌我双方的行动之外，其他队友也会因不同的状况而跟玩家进行通信，玩家要通过跟队友之间的对话来了解整体的战况，自行判断如何战斗，玩家在每次游玩时都会有不同的遭遇。

游戏部分主要会分为移动和战斗两部分，当玩家未遇上敌人时，会以移动画面来进行，画面中会显示四周的地图、

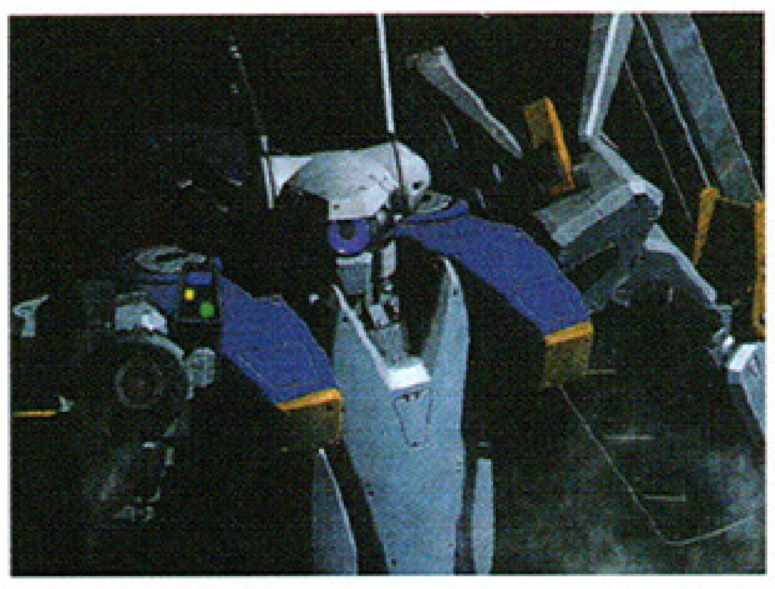
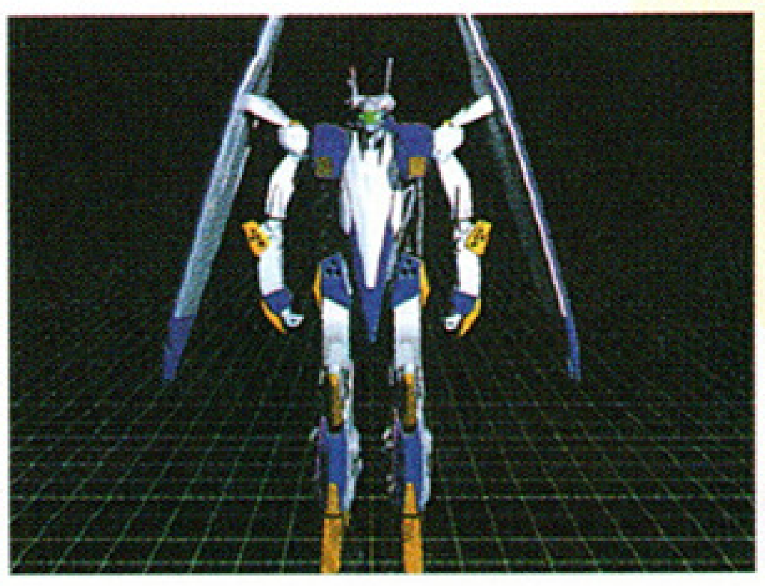
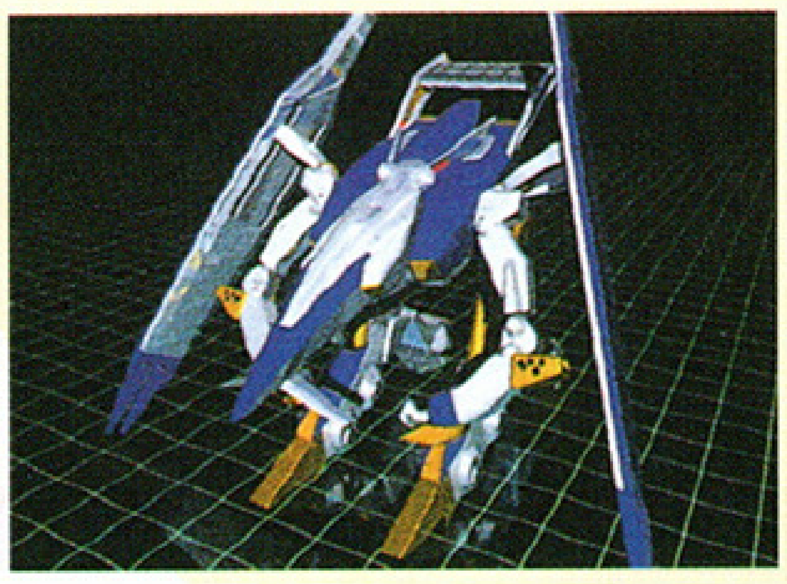
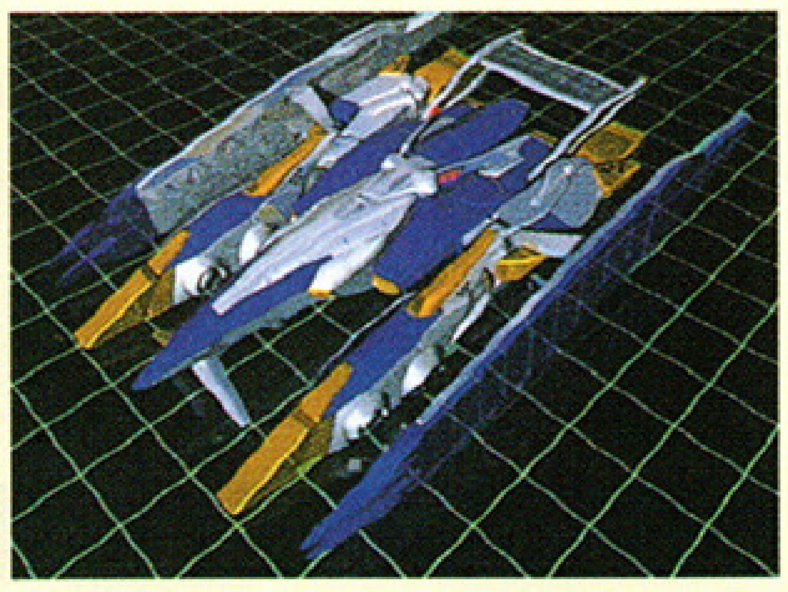
方向、机体的能源及性能等，这时玩家主要是收集地图上的道具和寻找敌人位置。在跟敌人进入交战状态之后，画面便会进入战斗部分，会变为出现敌人的资料，双方距离及瞄准器，在敌人发动攻击之前，画面会出现警告标志和告诉玩家敌机使用的武器所在，让玩家可以轻易闪避，就算是不擅长玩这一类立体射击游戏的玩家也可轻易上手。

玩家所扮演的主角占姆·威灵顿是隶属“A-MAX CLEANER”的JAM MAKER部队，队中各人均配备了强力的机体，而占姆所驾驶的更是最新型的机体VF-9GRIFFON，现在便马上为大家介绍JAM MAKER中各人所使用的机体。

登场机体公开

VF-9 GRIFFON

由主角占姆·威灵顿所驾驶的新型试机体，是唯一可变成三个形态的机体。

AVENGER

队长千拉特所乘坐的机体、指挥及情报机能也经过强化，头部装设了高性能的收发器。

AVENGER

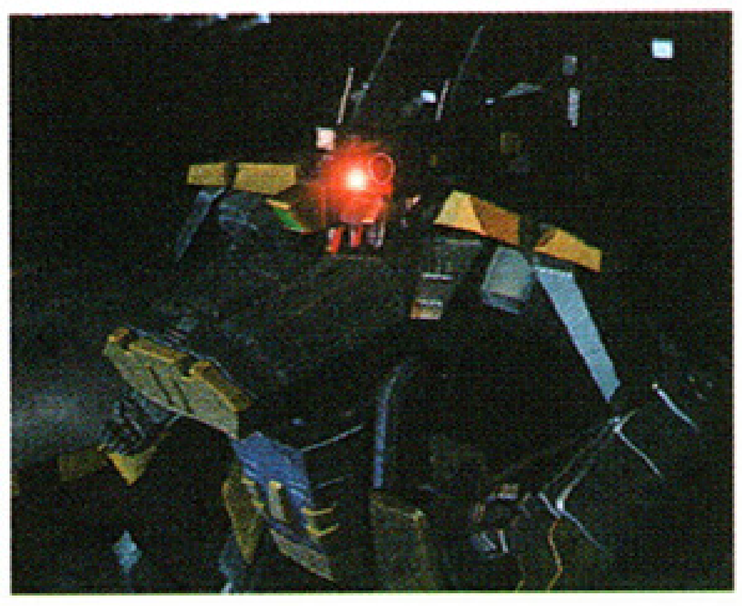
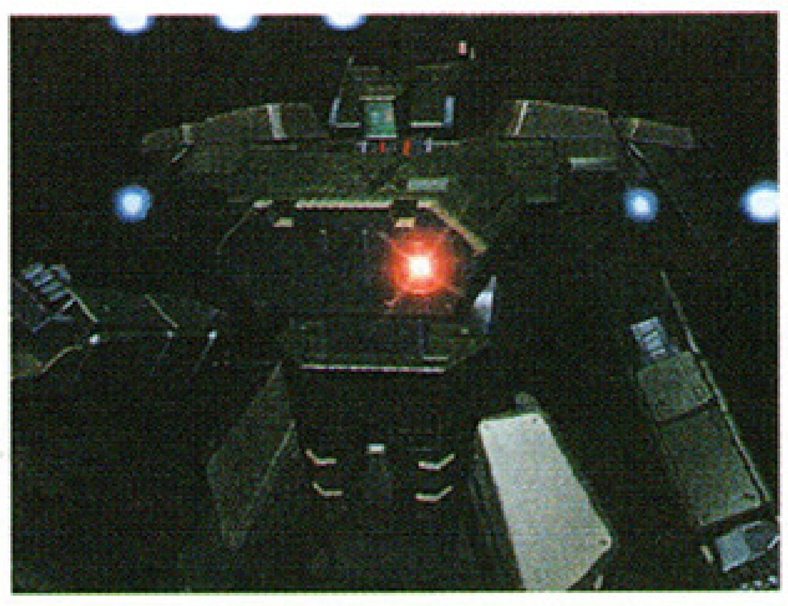
由天生的职业军人奥雷克的专用机体，胸部经过改造，装备了大炮。

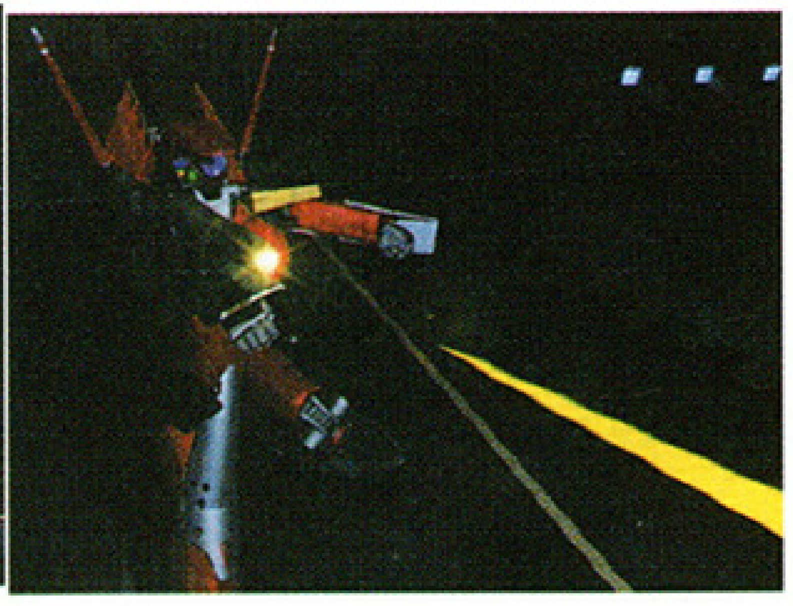
VIPER

史米利驾驶的机体，属于轻量级的机体，拥有浮空机能，机动性极高。

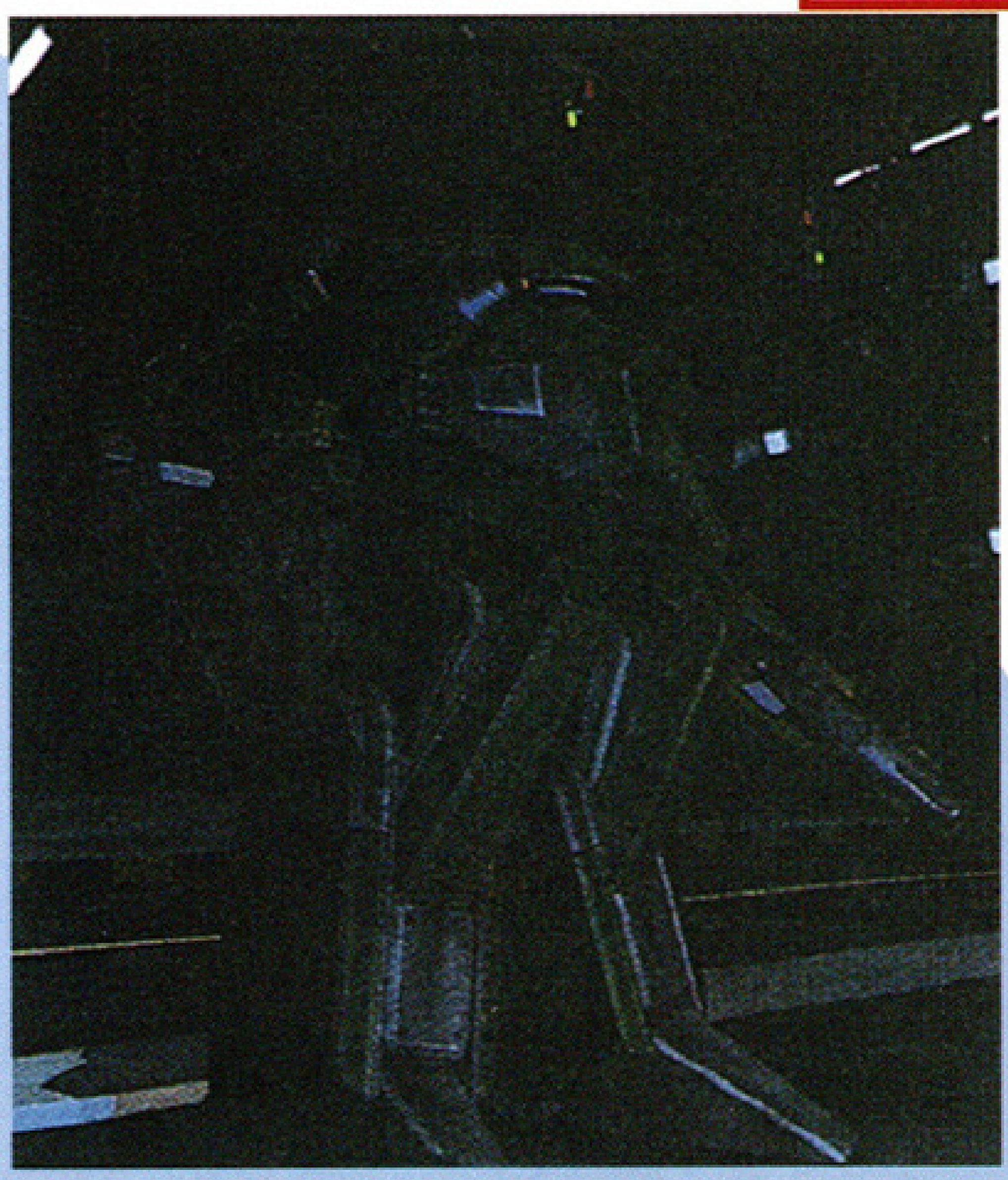
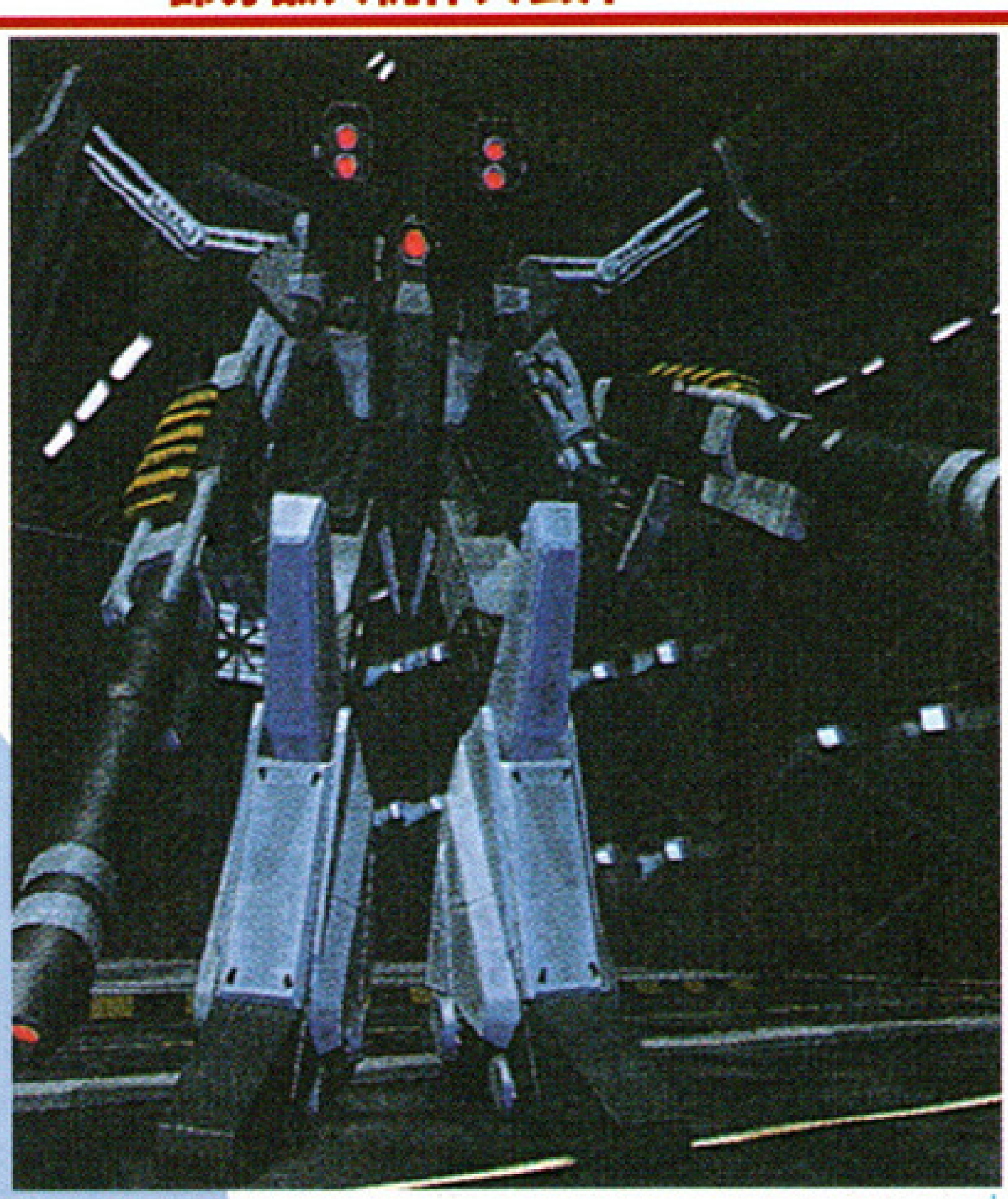
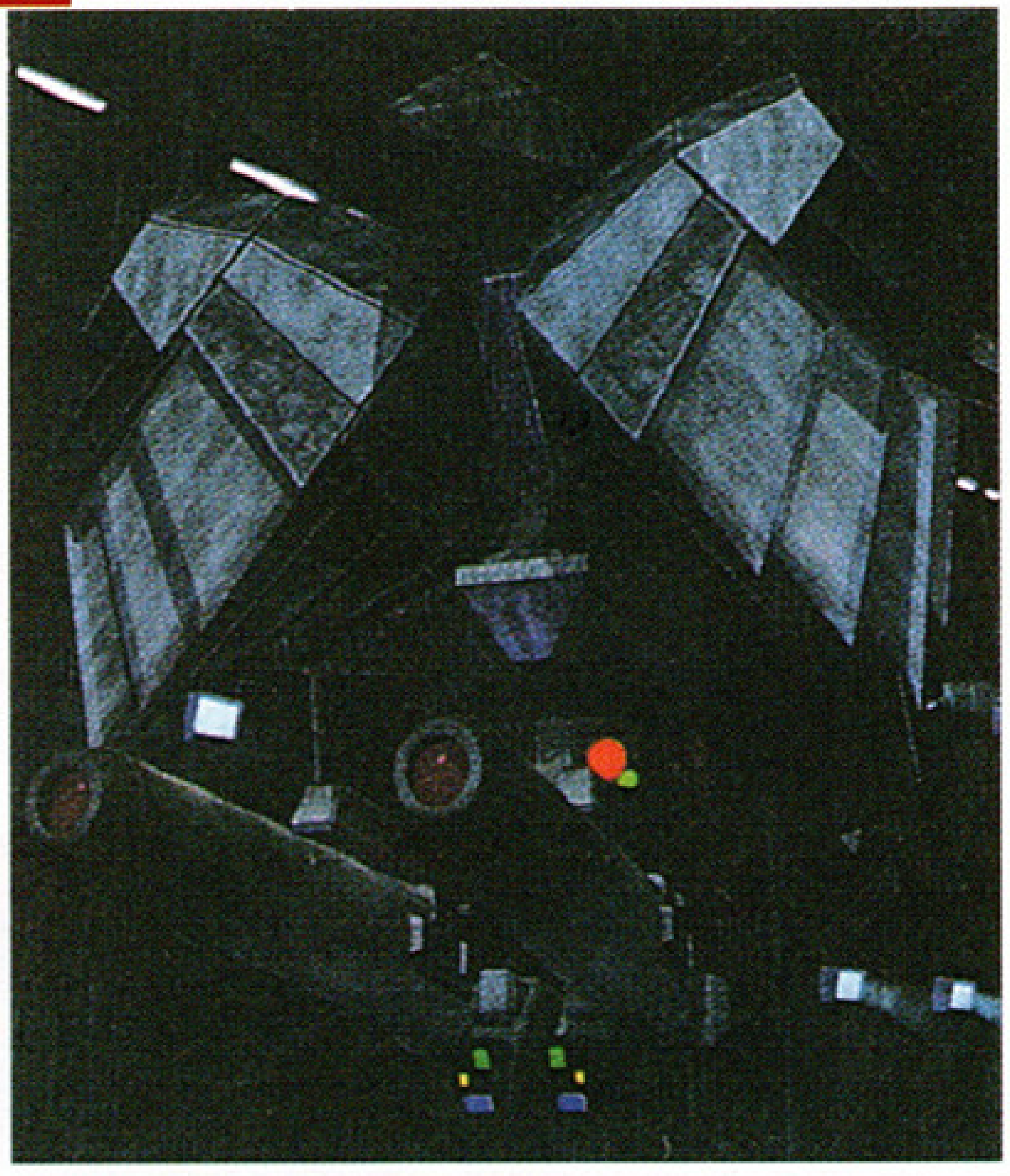
MELAN

队中唯一女性队员玛利亚的专用机，这部机体的装甲更经过轻量化可大大提高运动性。



部分敌人机体大公开

HPS-03

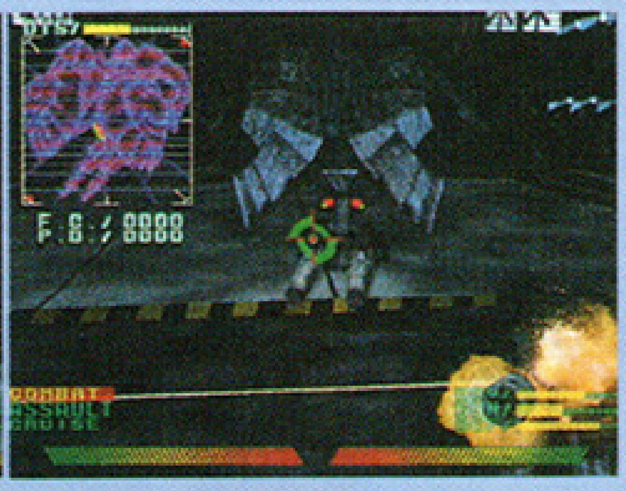
装备了四种武器的机体

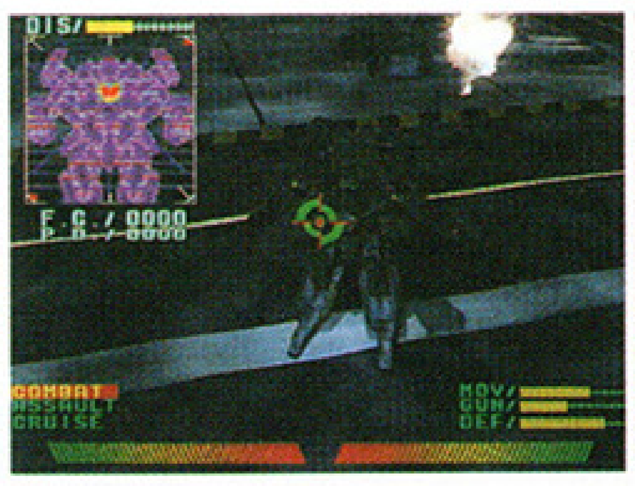
STRIKE WIVEN

VF-9的改良机体，性能跟VF-9不相伯仲

BRASTU

警备用机械人，装备了人工智能，装甲极厚，装备了各种重型武器。

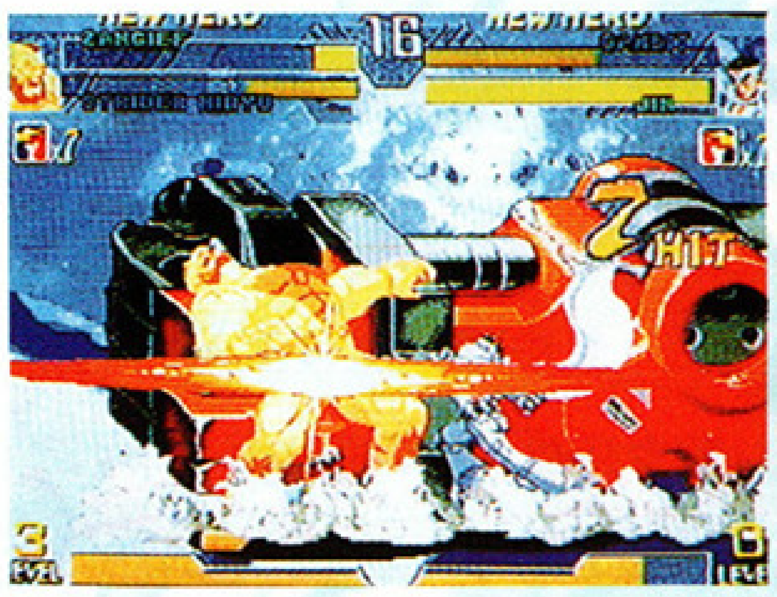
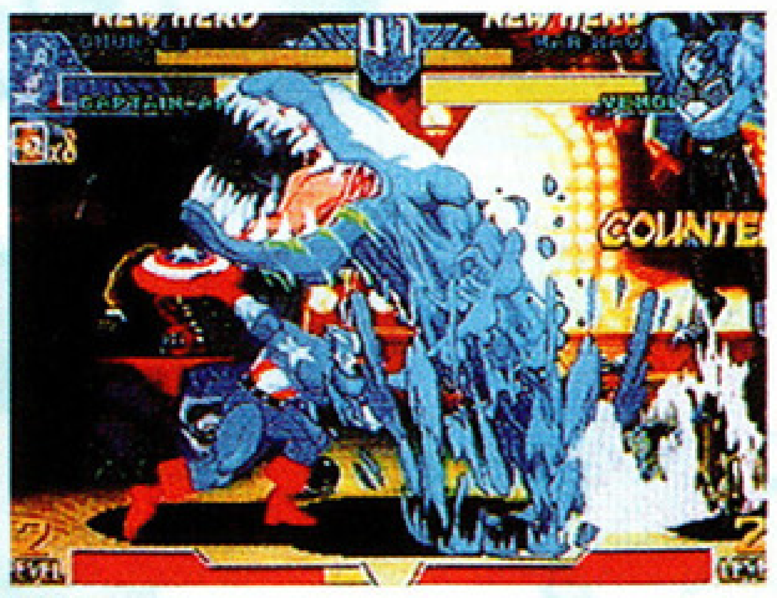
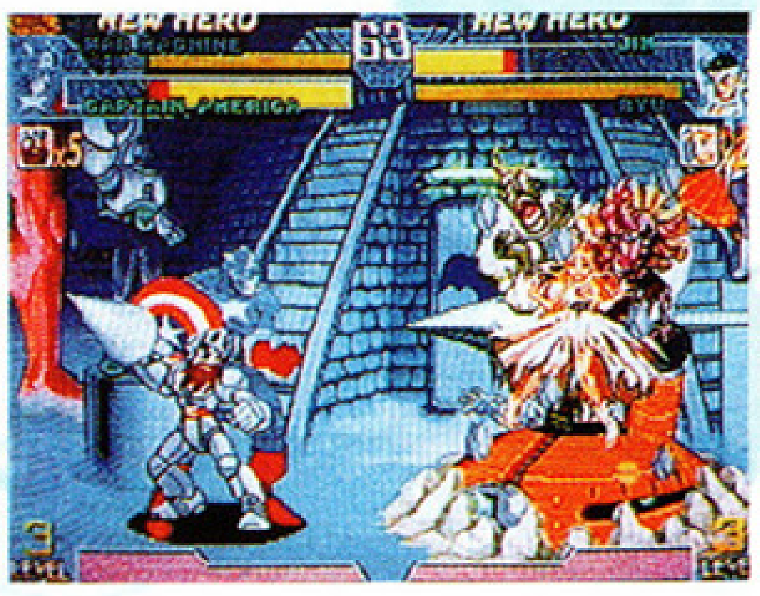
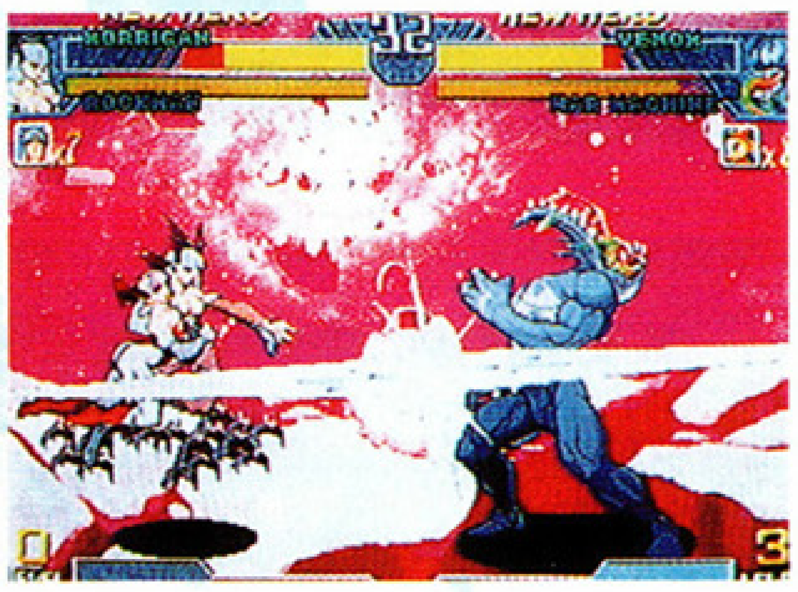





MARVEL VS. CAPCOM - CLASH OF SUPER HEROES

DC	FTG	GD-ROM
	CAPCOM	发售日：3月25日

继《X-MEN VS.STREET FIGHTER》及《MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER》之后，CAPCOM的"CROSSOVER BATTLE"系列最新作《MARVEL VS. CAPCOM》(MVC)也终于宣布移植至家用机上了，一如以往，游戏中会有大量大家熟悉的美国漫画英雄及游戏主角登场，展开连场激战，除了登场角色之外，游戏也采用了多个新系统，绝对可满足到各位格斗FANS。

初登场角色介绍

游戏中有一部分角色是曾在以往系列的作品中登场的，当然也有不少首次登场的角色，MARVEL阵营方面包括VENOM(毒蜘蛛),WAR MACHINE、雷神等英雄，至于CAPCOM阵营的新登场人物则更多，例如《魔域战士》系列的MORIGAN、ANITA、洛克人、CAPTAIN COMMANDO、STRIKER飞龙、《魔界村》系列的主角亚瑟，甚至是问答游戏《虹色町之奇迹》及《QUIZ COPCOM WORLD2》中的角色也会在游戏中登场，可谓阵容鼎盛。

多个崭新系统

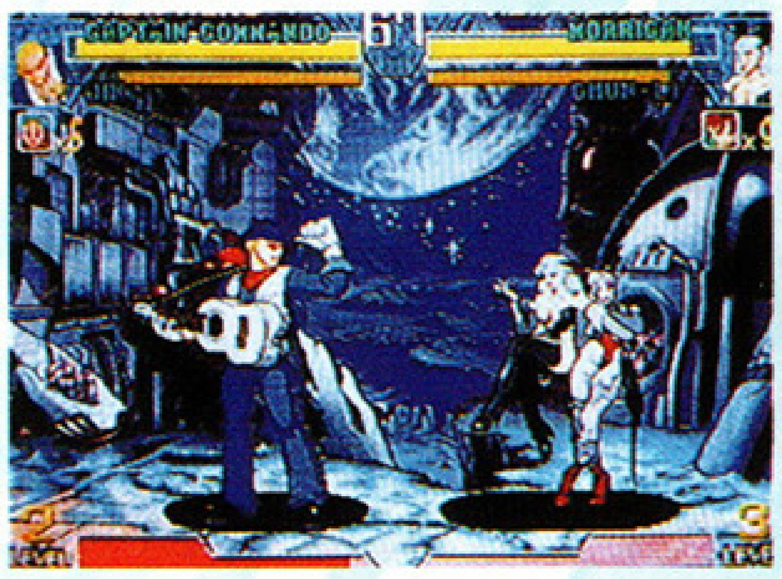
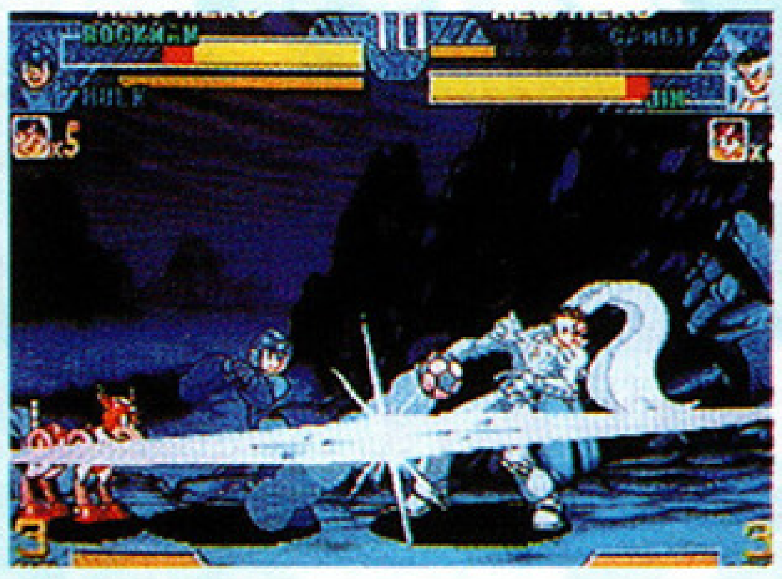
《MVC》已是系列的第三集，为了能令玩家仍旧有新鲜感，游戏特别加入了多个全新的系统：

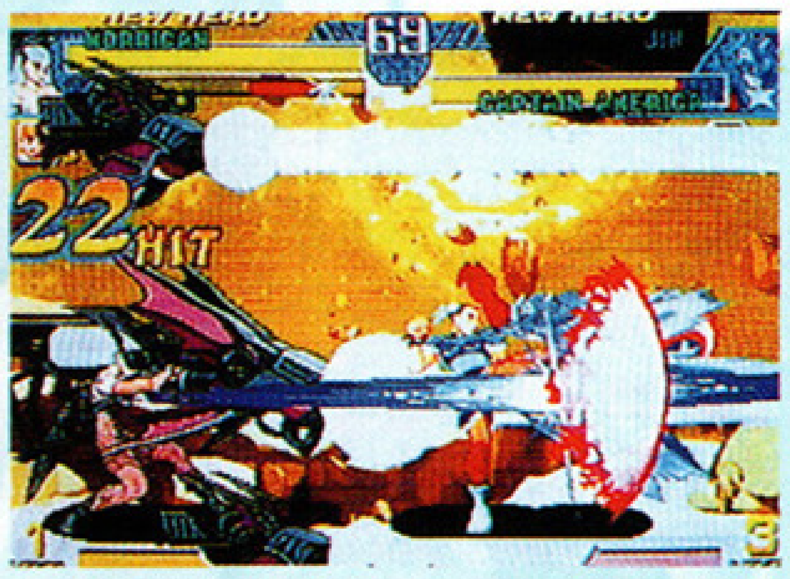
VARIABLECROSS

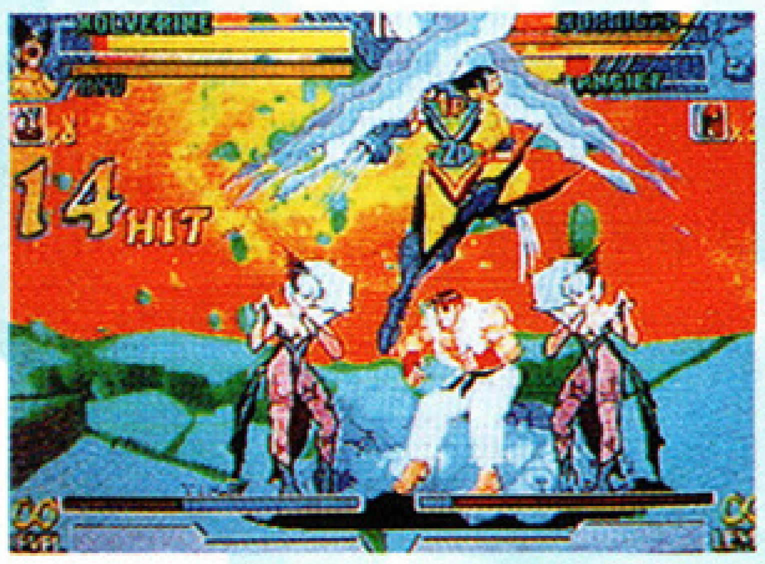
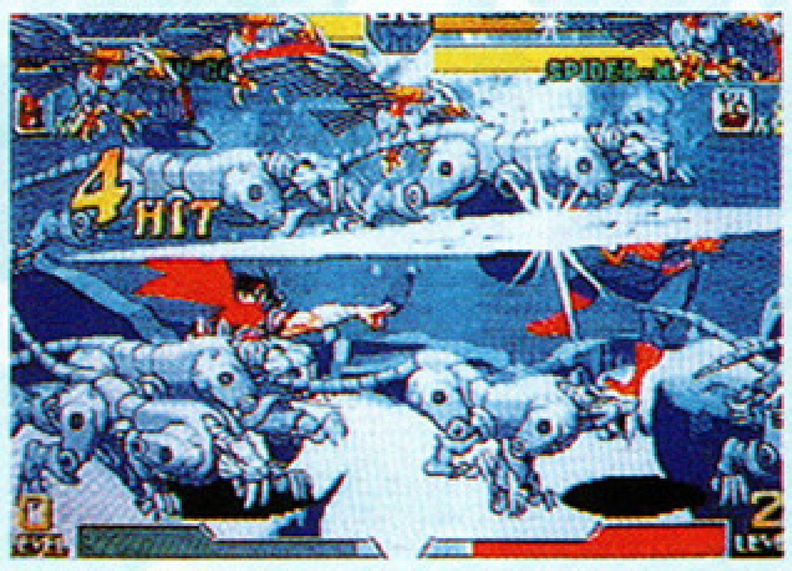
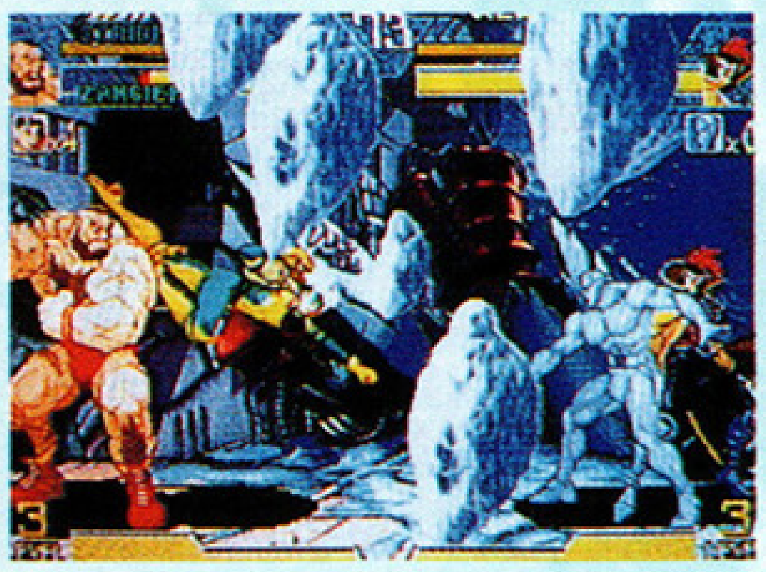
这个是游戏中最重要的新系统，游戏基本上是以2对2的形式进行，其中一人出击，而另一人则在后方休息，但是在使用了这个"VARIABLE CROSS"系统之后，已方的二人便会同时在画面中出现，玩家可同时控制二人战斗，而且更可无限制地使用超级必杀技，不过当任何一人受到攻击时，二人都会受伤，因此切不可乐极忘形。

VARIABLE ASSIST

另一个《MVC》独有的突破性系统，游戏开始时玩家除了选择两名主要角色之外，还会有一名支援角色，这个支援角色是由电脑随机选择的，登场的人物多达二十人之多。在战斗中途，玩家可使用超必杀技来支援角色作出攻击，令玩家在战斗时有更多不同的选择。

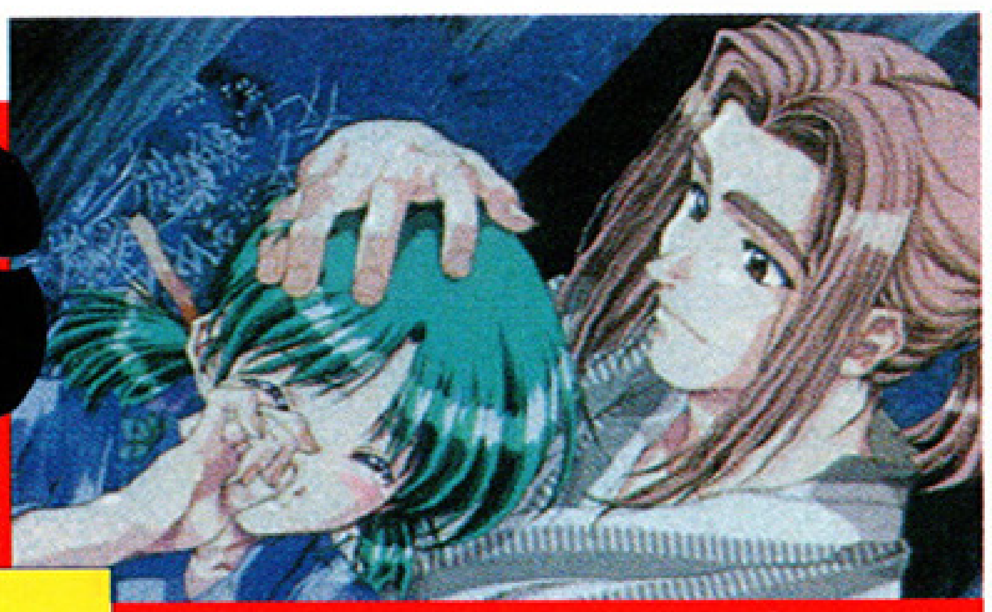







FRIENDS



SS | AVG/MEN | CD-ROM
NEC INTERCHANNEL | 发售日：4月8日

前言

“同窗会”是电脑WIN 95版的游戏，移植到ＳＳ以后便改名为“FRIENDS”，开发至现在也有一年多的时间了。终于决定了在今年的4月8日正式发售。限定版会附送数码原画集，并不是一本画而是一个用来欣赏高质素原画的模式，收录了大量的游戏原画，喜欢这游戏的朋友是不容错过的。

感动场面是否以动画形式进行？

移植了十分长时间的FRIENDS，在97年公布开发时并没提及可以配合RAM卡使用，而直至99年初才公布可以配合4M的扩张RAM卡使用。一直希望能够以动画形式进行游戏的NEC INTERCHANNEL，相信是使用扩张RAM卡来记忆动画片段，而动画的制作也可能是拖延了移植时间的主要原因。

系统上的改良

在WIN 95版的同窗会，除了主角之外，所有男角色与女角色的关系也是不会在故事中出现的，而SS版的便会使用发生“事件”的形式来表示出来，例如有男角色憎恨主角，他们便会打起架来，其他的男角色与少女进入恋爱状态时，也会出现特别的事件，这样便能令游戏变化更多和更现实化。

故事

主角“久保达也”是网球部的成员，经过了几年后，主角考过了大学入学试，并且成功考进了大学，开学后不久，好朋友洋介便提议举行一次为期七日的“同窗会”，希望借此联络中学时代的旧朋友，使大家能够团聚及玩乐一番。

人物介绍

若林田

若林与主角是自小相识的朋友，一向与主角吵架和生气的若林，其实对主角很好，而现在他们长大了，更开始对异性产生了感觉，在同窗会相处的期间，他们的关系是否能进一步的进展？

狩野真琴

在中学时代真琴是一名模特儿，而在同窗会见到她已经不象往昔了，不断受到“鞍挂不二男”追求的狩野真琴，因为拒绝了不二男的爱意，以致不二男离奇失踪，所以她会要求主角他们协助。

小早川瑞穗

瑞穗是主角的初恋情人，中学期间和她家庭教师拍拖，在同窗会出现的期间，心里总是好象带着一些不可告人的问题，而当主角慢慢地了解她的问题时，他们的关系便变得越来越亲近。

绪方静香

一向在中学时期被认为是一个坏女孩的绪方静香，在同窗会时的她，突然在性格上产生了很大的变化，在感觉上已变得象成年人一般的静香，一定是因为发生了一些不可思议的事情，才有这样的转变。









死寂之城 Silent Hill

PS	AVG	CD-ROM
	KONAMI	发售日：发售中　备注：1人

死寂之城的危机开始……



一天晚上，哈里正驾着轿车，带着他的爱女卓莉到Silent hill渡假。这时似乎前方有什么意外发生似的，但哈里不以为意，继续专心驾驶。

走了一段路后，哈里看到刚才的骑警摩托车倒在路旁，而那名女骑警则不知所踪。哈里看到这情景后，心里不禁一寒，在这时刚才正安睡着的卓莉也醒了过来。



突然间前方有一名少女由路边走向路中心，哈里发觉已经太迟，所以只好立刻把方向盘扭尽左边回避，但可惜仍是闪避不及而撞上了山崖旁，哈里也因此晕了过去……

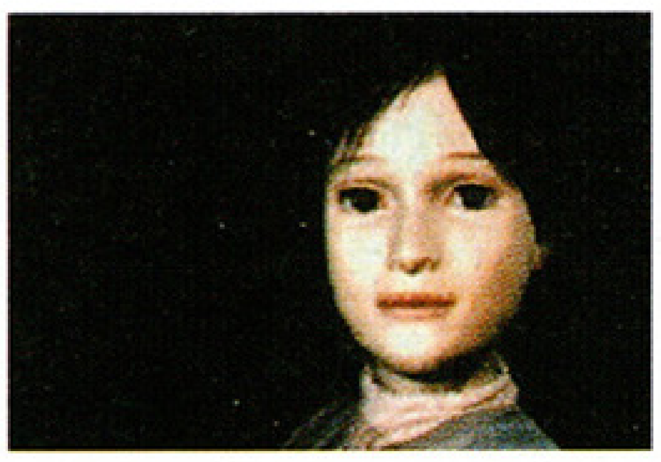
主角介绍

哈里·玛游（Harry Mason）



哈里正是这游戏的主角，一天他和其女儿一起驾车至Silent Hill时因一些奇异事件而发生交通意外。当哈里醒过来时，则发现女儿不见了，为了找寻爱女的下落而走入Silent Hill中。

卓莉·玛游（Cheryl Mason）



卓莉是哈里的女儿，她刚好过了第七年的生日，当卓莉跟着他父亲哈里到Silent Hill时，不幸发生车祸，哈里醒过来时，便发现卓莉已经不知所踪，究竟去了哪儿呢?

操作方法

十字键	控制哈里移动方向	R1	向右侧移
×键	Action/Shoot	L2	环顾四周
△键	看地图	R2	准备射击
○键	电筒ON/OFF	Select键	进入MENU画面
□键	（按死）跑	Start键	暂停游戏
L1	向左侧移		

初期道具介绍

Health Drink	健康饮品，可以回复少许体力
First Aid Kit	急救药箱，可以回复大量体力
Ampoule	提高主角的耐力
Flashlight	电筒，可在黑暗中照明。
Pocket Radio	侦察敌人的距离。

杀死？被杀！



在游戏中，玩家当然可以利用任何武器来攻击敌人，但是当敌人倒下后千万不要以为已经完全的解决掉它。如果这时候，玩家仍然听见收音机的杂音的话刚才所打倒的敌人可能还未死去，这时候玩家可以直接利用武器再给它致命的一击或是可以走近躺在地上的敌人，按一下ACTION键，便可以一脚踢死它!

故事开始……



当哈里醒过来时，立刻转身一望，发现自已女儿卓莉不在车厢中，所以立刻下车到周围看个究竟。

哈里走出车厢时，发觉天气突然转变了很多，竟然在夏天中下起雪来（！？），这种反常的天气已经令到哈里非常担心，而且这城市Silent Hill竟然宁静得一个人也没有，真的静得恐怖。



哈里向前走了数步，发现一些脚印在这里，然后立刻沿着脚印走至街口。在这里竟然看到一名小女孩站在对面，只因为视野太差，所以不能看清





楚她是否卓莉。

为了弄个明白，哈里想上前看一看这女孩的容貌，但那女孩子竟然立刻逃跑起来，哈利见状立刻追赶着她。走了一段路后竟然失去了她的踪影，只是知道她进入了一条巷中。哈里为了确认她是否卓莉，虽然看见这条巷好象有点危险，但仍硬着头皮走进去。

当走至巷的尽头时，发现左边有一闸口：哈里沿这闸口走入窄巷中。沿途上看到地上有不少血迹，哈里看见觉得不太寻常。当走至尽头时，看到有一条死尸被吊在铁丝网上，哈里上前调查后，突然身后出现一些从未见过的怪物。这些怪物看见哈里便立刻扑向哈里身上，不断攻击哈里。哈里现在手无寸铁，所以心想死定了吧……之后更被那些怪兽攻击至昏迷过去……。

神秘的女警官



突然画面一转，哈里惊醒过来，发现自己正躺在一张椅子上。“难道刚才所发生的事是场恶梦？”哈里心想。这时有一名女警走出来，她的名字为莎比露(Cybil)，原来刚才的事情全是现实，而莎比露正是拯救哈里的人。哈里得知刚才的事全是现实后，立刻追问莎比露有没有看到卓莉的踪影，不过莎比露则透露她没有，在Silent Hill中除了哈里外，一个人也没有看见。

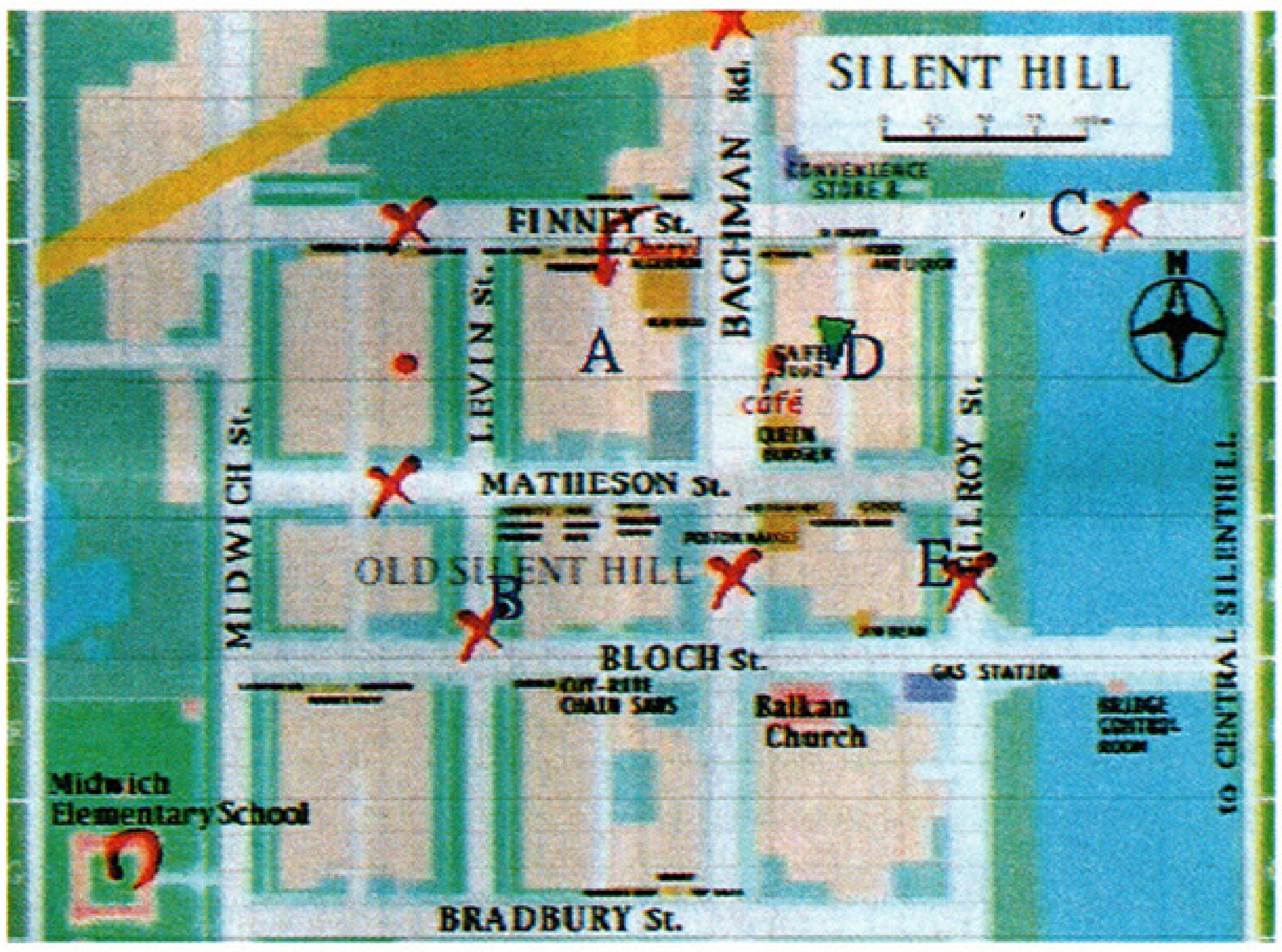


哈里得知还未有女儿的下落，心里十分担心着卓莉的安危。这时莎比露说不知为何Silent Hill会变成这样，竟然会变成那样的“鬼”城市，而且还有那么多不知名的怪物出现，她相信一定事有蹊跷。然后莎比露建议二人分头行事，尝试再找寻有没有人类在这城市中。

哈里认为她现在要找寻其爱女的下落，所以赞成莎比露的建议。莎比露把一支“Hand Gun”递给哈里，说当遇到敌人时一定有所帮助。之后莎比露走出餐厅，独自去冒险了。

哈里在餐厅中取得弹药、电筒及看见一部坏掉的收音机，接着打算离开时，那部原本坏了的收音机突然响起杂音来。哈里转身看个究竟时，突然身后一只怪物冲了过来，哈里立刻拔枪把怪物杀掉，把那部坏了的收音机带在身上，因为可以把它当作怪物距离探测器，当怪物接近时会发出一些杂音，非常方便。

死寂之城





离开餐厅后先走至地图的“A”点（按△键），这里正是哈里遇袭的地方。走到死巷中的尽头会取得一本“画薄”及一根铁条（可充当武器）。哈里想起这“画簿”不正是其爱女所拥有的吗？所以哈里在地图上确认了“学校”的位置后，便打算直接前往。



哈里在城中不断找寻，也找不到一条路可以走至左下方学校那处，因为每一条路的尽头都是悬崖，怎样找也没有可行之路。之后哈里走到“B”点，发现地上散落了一些画纸，而纸上写着“Dog House”及“Levin Street”。

接着，哈里分别在“C”、“D”、“E”三点中取得三条锁匙，分别为“Scarecrow”、“Lion”和“Woodman”。



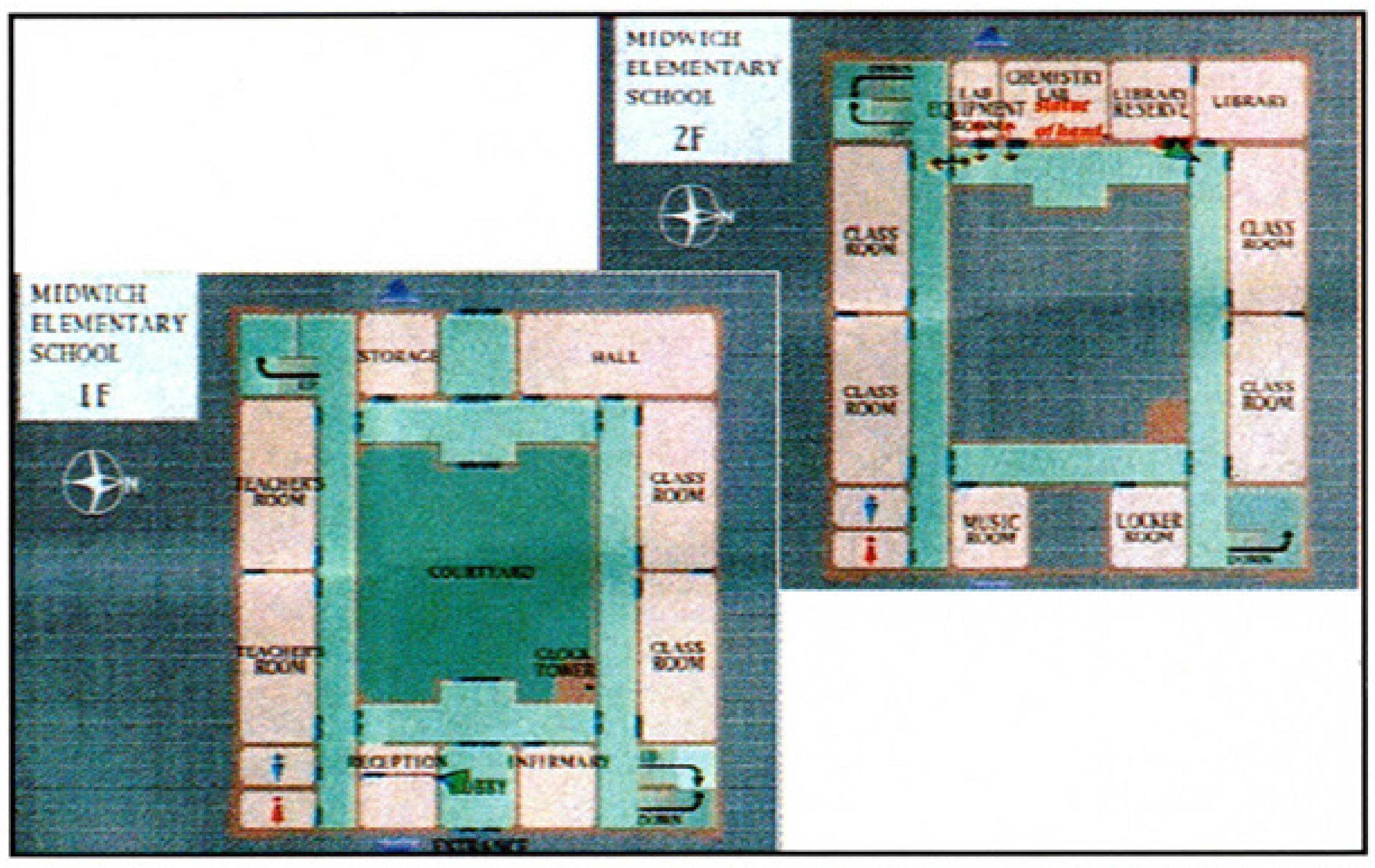


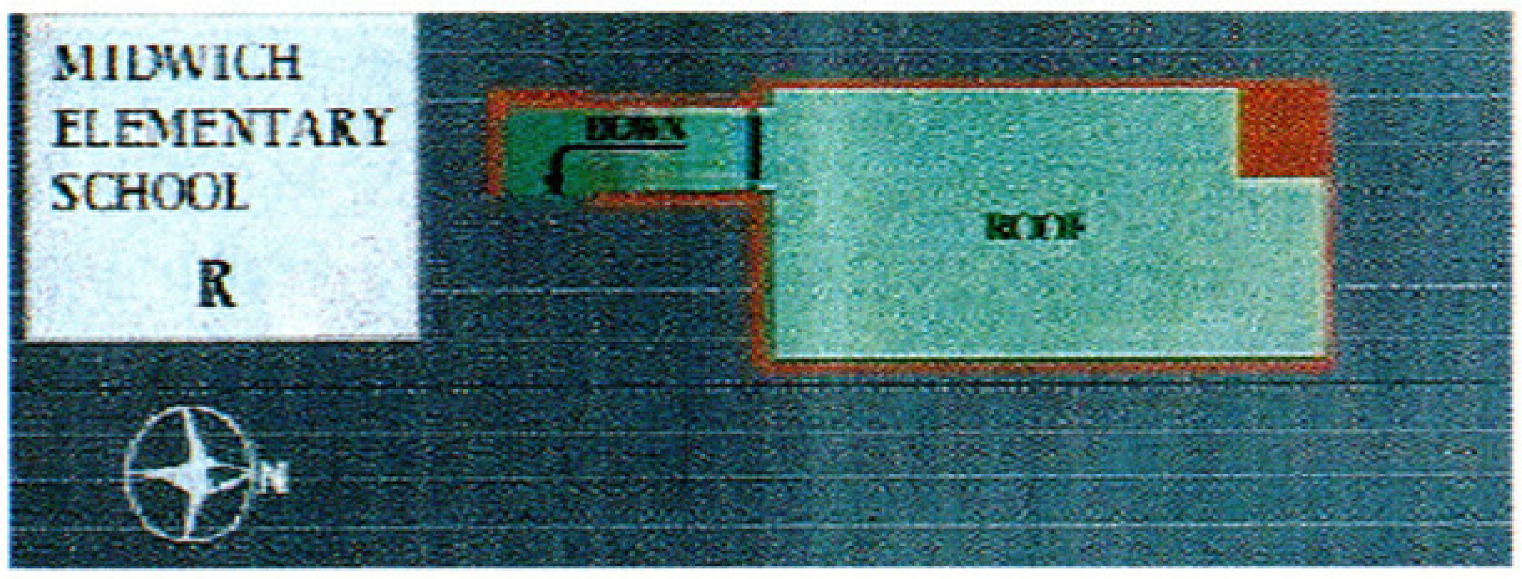
利用刚才取得的线索，先走至“Leving Street”；在旁边的民房中看到其中一间屋前有一座狗屋，先在狗屋处调查一下，便会发现一条“House Key”。哈里利用这条“House Key”便可以把这里的门打开进内。

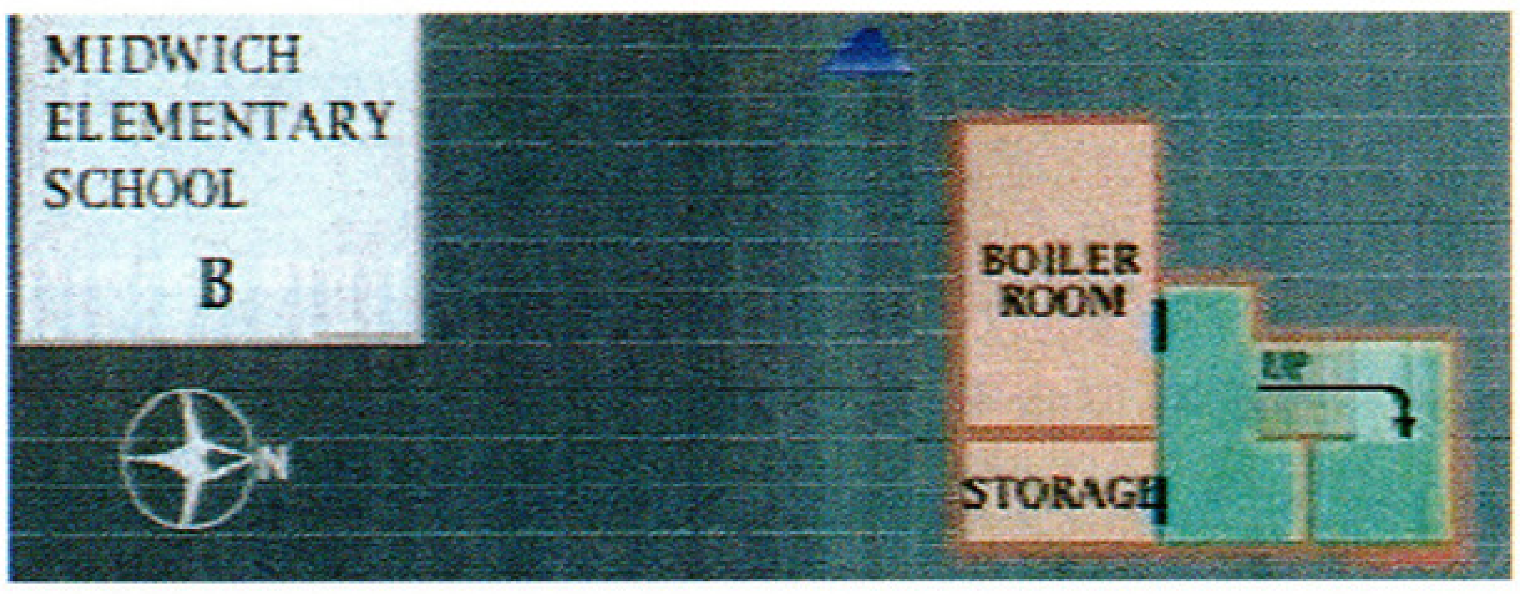
在房中可以先SAVE进度，接着走至房子左面的后

门，发现后门利用了三个锁头锁着（多！？）。哈里立刻使用刚才在城中所找到的三条锁匙，把这三个锁头打开了，便可以由后门离开。

迷失之校园







当哈里离开屋之后，忽然看见这边的天色竟然昏暗起来。哈里不理会这天气的异变，先把手上的电筒开着，虽然现在的视野狭窄了不少，但也要冒险走至学校中找寻卓莉。



哈里立刻由后园走至地图的左下方学校中（紧记时常要check自己位置）。当哈里走至校园门外时，已经觉得浑身不自在，好象这校园有什么问题似的，但为了卓莉都只好硬着头皮进入校园去。





先由前方的大门走进校园内，在左边的椅子上发现了一份校园地图，把它取去。然后走出这房间。先走至左方的Reception Room中，看到在台上有三张“血书”，（这三封血书都是故事以后的解谜法，而方法则会在下文解析，所以现在不作详解）。



接着哈里先走至右方的“Infirmary Room”中，在这里有一些补给道具及save point.然后由中央的大门走至校园中庭，便会发现在右方有一座钟塔。哈里先调查一下钟塔的两旁，便会发现有两个颇为奇怪的孔，然后望钟塔时则看见这钟正指着10：00（和提示1的时间一样）。





哈里先由上方的门进入校园后部分，利用左方的门进入左边的走廊，由这里上到校园的二楼。

三个不可思议的谜题

走至二楼时先由右边的门走进“Lab equipment”中，在这里可以取得一瓶“Chemical”（化学药水），然后走至“Chemistry Lab”中，在那里看到有一只银色的手放在桌上，哈里好奇走上前调查一下，发现手中正握着一枚金片；哈里用自己的“九牛二虎”之力也打不开手的掌心取得那块金片。



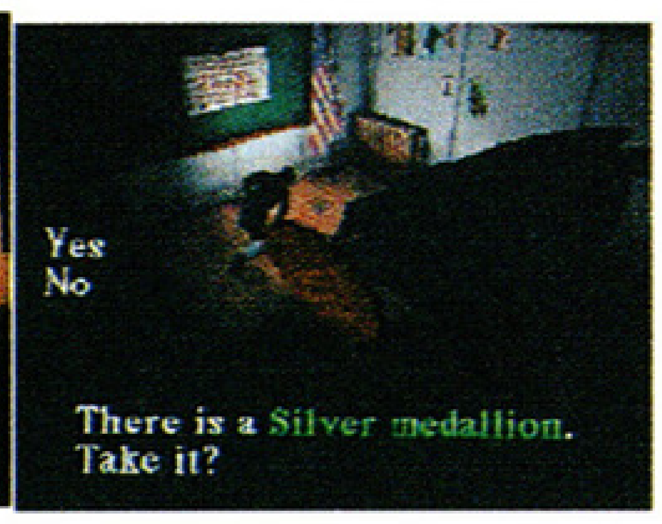
这时候哈里使用刚才取得的化学药水，把它淋在那只手上；淋了这些化学药水后，那只手立刻被化学药水溶解，这样便可以取得“Gold Medallron”。



取得“Gold Medallron”后，立刻走回一楼的钟前，把“Gold Medallron”放在左边的洞中便会发现钟楼上的大钟指至12：00。（和第二个提示的时间一样。）

再走回二楼的“Library Reserve”房间，然后由右边的走廊走至下方的“Locker Room”中。



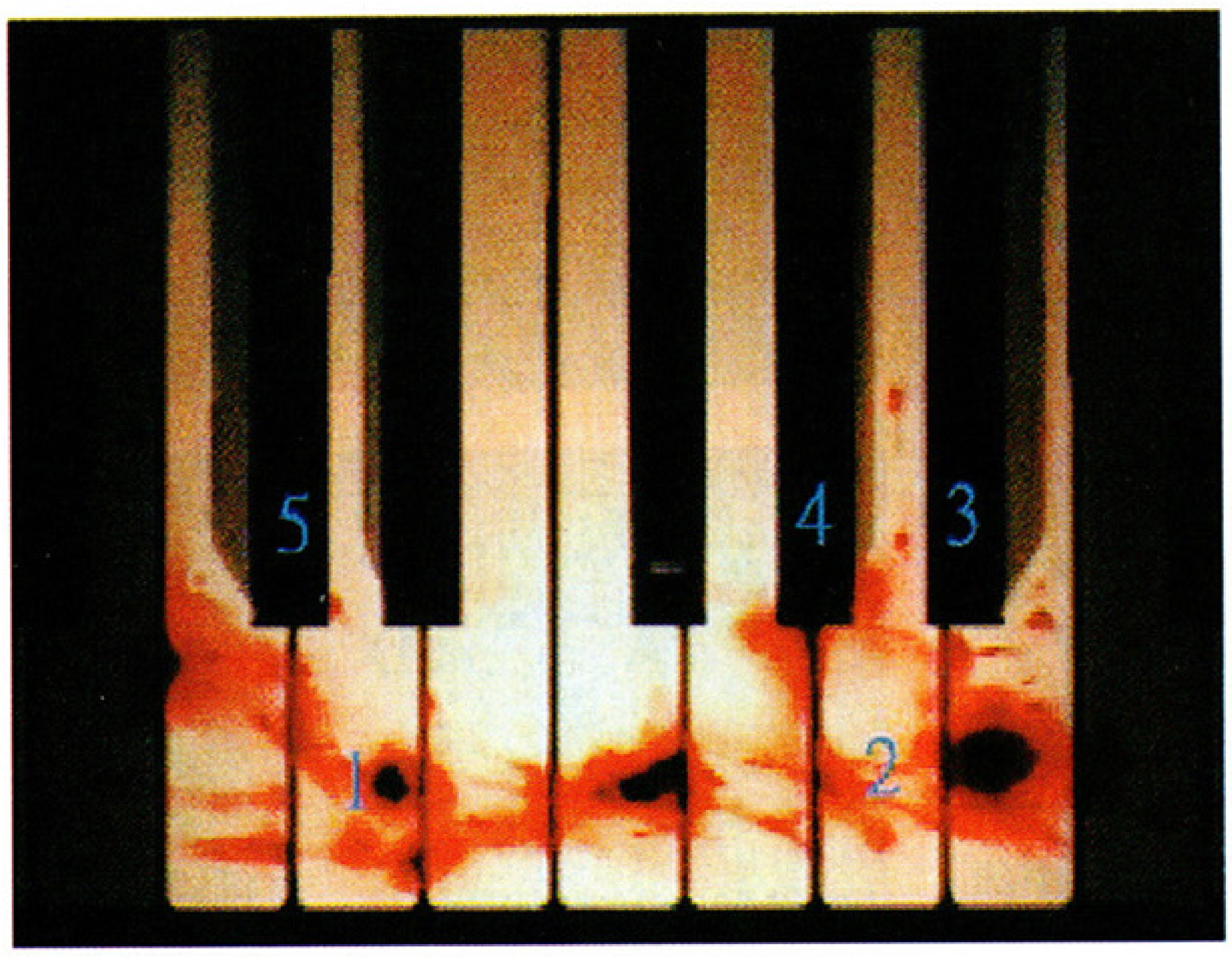


当哈里进入“Locker Room”

时，突然听到一些声音，好象是什么正在敲门似的。哈里以战战兢兢的心情走入房间，发现在房间中的Locker中发出“怪声”，当哈里正想调查之际，突然间……

离开Locker Room后，先走至MUSIC ROOM，发现这里有一座钢琴。当哈里走至钢琴边便会发现钢琴上竟然有一些血迹在琴键上（好邪！），另外在旁边的黑板上有一块以血写的诗歌……（这正是解这谜的关键！）。

利用这些提示得知要以先后秩序弹其中五个没有音的琴键（如下图）



当弹完号码后，便会发现黑板上掉了一片银片下来，这便是“Silver Medallron”。哈里立刻跑到钟楼前，把刚





取得的“Silver Medallron”安放在右边的洞中。之后，哈里便发现钟楼的时针指着5：00的位置。

哈里先走回二楼，再由右下方的楼梯走回一楼，之后再由楼梯走至地库中。先走入“Boiler Room”把房中的机械开启（按红键）后便可以走回钟楼前。







恶梦的开始？

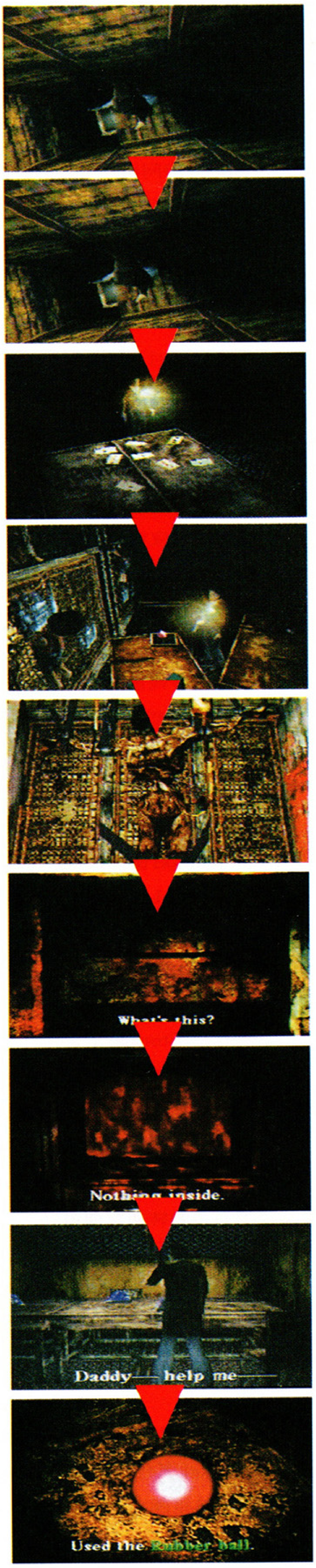
当哈里回到钟楼前，便会发现钟楼的入口可以打开了；哈里立刻打开这门走入钟楼中的通道。走了一少段路程后便会走至出口。可是哈里离开这条通道时，发现出口好象和入口一样，都在学校的中庭中，但有所不同的是中央多了一个类似魔法阵的东西。

哈里由上方的门进入校舍中，然后先进“Storage”中，在这里会取得一个“胶波”。接着先走入“Hall”中，利用“Hall”中央的门走出右方走廊。

走进上方的Class-room中，在这里哈里取得一张“Picture Card”。然后因为走廊中央有一道铁丝网拦着去路，哈里只好利用“Classroom”之间的门走至下方的通道。

哈里接着先走至“Infirmary”中save储存进度，然后走入“Reception”房间中，在这里会发现有一道特别的门，利用刚才所取得的“Picture Card”把这道门打开便可以进入左方的通道。

首先走至男厕中，在这儿发现有一房间竟然吊着一具死尸，而哈里可以在这房中的地下取得第二支武器“Shot Gun”。离开男厕之后便可以走到“Teachers Room”，在上方的“Teacher Room”中看到旁边的桌子上放着三个电话，



但上前调查时发觉没有什么异样。正当哈里离开之时，突然间刚才调查的电话竟然响起来，哈里心想：“难道是卓莉所打过来吗？”之后立刻上前接过电话。在电话中果然是卓莉的声音，不断的叫父亲来救她，未几便断线了。哈里听罢更加心急如焚。心想一定要快些拯救卓莉，之后哈里立刻离开房间由左上方的楼梯走上二楼。

Check Point

在这里最特别的地方是“女厕”，其实是一架“升降机”，因为当玩家在一楼的“女厕”进入后再走出来时，便会发现自己已经上到二楼中，真神奇啊！

上到二楼时，沿着左方的通道走至尽头，然后利用“Classroom”之间的通道走至下方的“Locker Room”中。

当进入“Locker Room”时再次听到一些敲钟的声音，走至最里面时，看到其中一个Locker的门不断地震动。细心调查之下，竟然发觉这Locker中是没有什么东西（真不可思议！）。

哈里心想应该没有什么特别事吧！然后哈里正想转身离开时，突然间旁边的Locker竟然掉了一具死尸出来（真被它吓个半死！）

跟着哈里在死尸的旁边取得“Library reserve key”。

取得锁匙后先利用左上方的楼梯走至顶楼，在这里看到另一个水总闸；走至角落调查，便会看到下方的水坑中有一个空洞，先把“胶波”塞在这洞口中，然后走至水总闸把水冲至水坑中，便会把水坑尽头洞中的锁匙冲掉。

之后哈里先走回一楼中庭中的“G”点中，便可以取得刚才所掉下来的锁匙“Classroom key”。

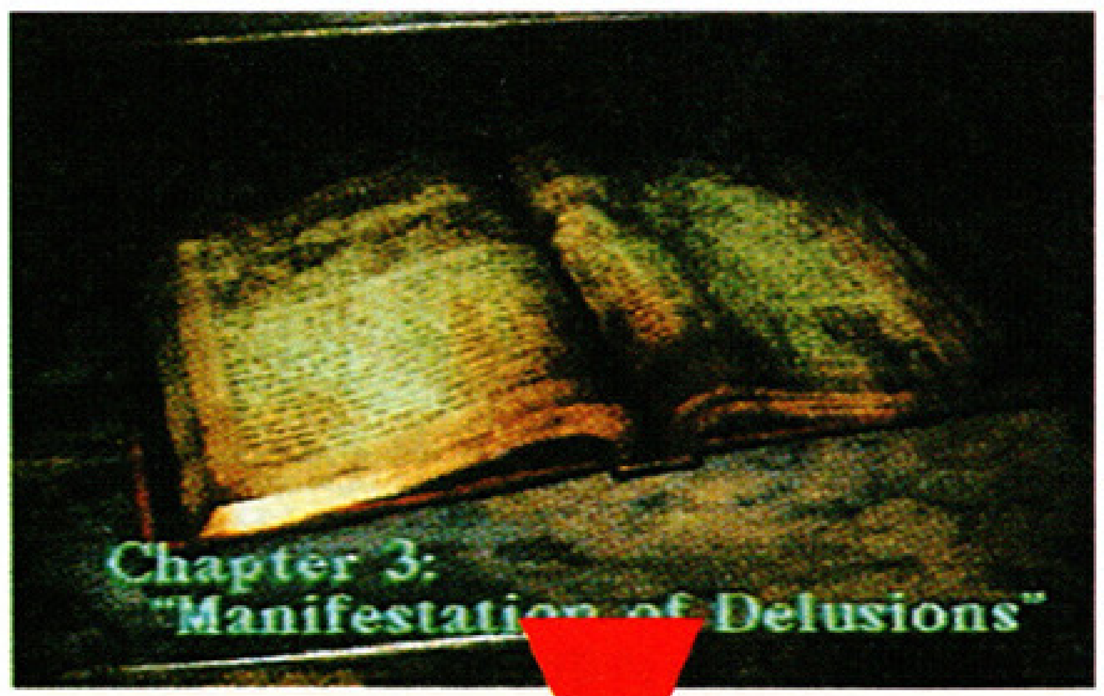
取得锁匙后便立刻走回上层的“Library Reserve Room”中。经过这房间后进入Library，在这里看到一本书是有关一些很奇怪的事情的（其实内容和以后的故事有所关连的）。

接着，走出右边的通道，走到尽头后利用下方的楼梯走至最底层（地库）。

先走入“Storage Room”中，取得补给道具后，再走至旁边的“Boiler Room”，发现这里左右两方各有一个绞盘，而中央通道左右则各有一个“T”字闸。如果把左边的绞盘绞动的话，左边的闸便会180°转动而右边的只会作90°的转动，哈里要利用这原理把中央的闸口刚好转出一条通道来。建议的方法是先把闸口转成“├┤”再把左边的转两次，然后再把右边的转两次便可以，

通过了这通道后。便会走入一间房间，看见一只怪物在这里徘徊。哈里不断利用手枪攻击它也没有反应，而且这头大口怪物也开始不断追着哈里来攻击（被它咬一口后必死无疑，小心。）当它正想张开大口来咬哈里时，不断移后利用Shot Gun攻击其口内（弱点），便可以轻易击杀这只怪物。

当哈里杀掉这怪物后，发现在机械房中有一条金色的锁匙在地上取得“K · Gordon Key”后走出房间，便会发现哈里已经回到原本的学校中，而怪事仍然接踵而来……













攻略透解

FINAL FANTASY VIII 完全攻略 46
SUPER HERO 作战 40
DIGITAL MONSTER WORLD 36
ECSAFORM 攻略精品 32





说明:

引敌人走进中间的位置，让比杜和苏莎莉于中下方静候。见敌方一进入理动攻击射程范围后，便“开火”吧!

逃离研究所第 3 战:

当战胜后，便再向下方而逃，走至中途，遇见和苏莎莉同是再造人的菲爱尼，并带同一大班的理动军团来捉拿比杜等人。她不明白同是再造人的苏莎莉的此等行为，后者却呼称这乃是为了要得到自由。菲爱尼却说她不需要什么自由，而需要待在达也身边便已足够……哈波路在危急关头舍命相救，射穿天花顶的理动管，令大量理动粒子外泄，使比杜二人有机会逃走，而他就……





二人逃到遗迹采掘孔，想借着地下水脉而逃离。正想行动之际，敌人又已杀到，为首的乃是一名名叫比尼拉的男子，但他却不会参与战斗。

敌方兵力分析:

LV3/HP55/EP55/TP12/射程距离 1

LV3/HP48/EP48/TP15/射程距离 1 ~ 2

LV3/HP28/EP28/TP70/理动攻击

我方数: 2 人

敌人数: 4 人

战后所得道具:

防御武器

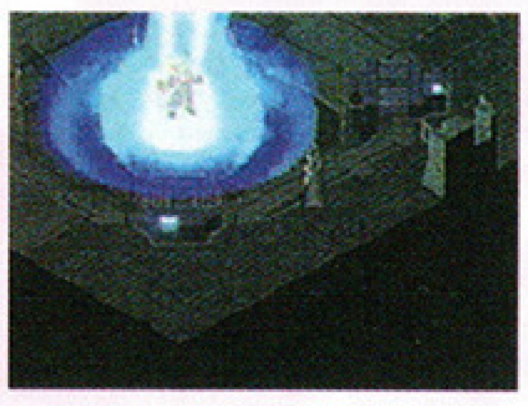
防御道具: INT+1

TP20 回复

说明:

玩家所身处的位置非常险恶，被四名敌人包围于中间，因此应尽快逃向其中一方，然后采取逐个击破。当战事完结后，也便再度出现，并亲自出手要对付苏莎莉! 比杜及时发动他们的力量，令二人脚下的地方开了一个大洞，也因此终于逃离了研究所……



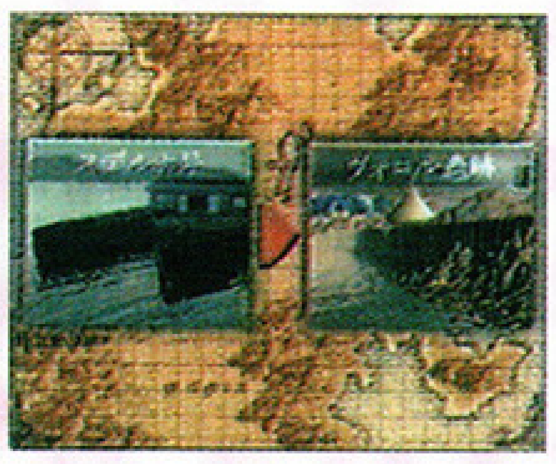


地下遗迹

地下遗迹第 1 战:

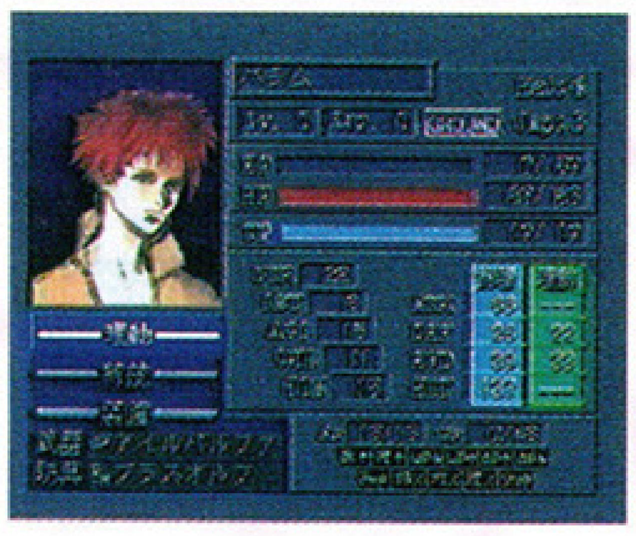
比杜和苏莎莉跌入地下水道后，幸有比杜“神力”，抱着苏莎莉游了不知多久，终于偶然地来到一船上，并认识了一名叫巴拉姆的男子。在谈话中得知，巴拉姆是做佣兵的，现在他便是工作中，保护此船上的货物。





说到以后的事，苏莎莉说她们没有地方可去，于是巴拉姆便说可收留二人，并且一起干佣兵的工作，苏莎莉也答应了! 但巴拉姆所住的地方需要有“市民证”才能进入，若没有，连进入也不能呢。就在此时，船长在后方出现，他已听到三人所讲的事，愿意出手相助，并带三人下到船舱，借了一部细小的小船，用来作什么呢? 船长说原来还有另一条路可以进到街中，但却要走另一条路，并要通过一个遗迹。因此三人便要克服遗迹中的困难啦!

敌方兵力分析:



飞慧虫

LV.3/HP47/EP56/TP20/射程距离 1

枪角虫

LV.3/HP52/EP62/TP7/射程距离 1

我方数: 3 人

敌人数: 4 人

战后所得道具:

HP30 回复

状态回复，但禁止移动

虫之皮膜 × 1 (换钱 1000G)

说明:

如今的敌人不再是人类，而是虫! 但总共四只的虫也不是太厉害，会很容易将其打倒。算距离，相信首先接触的会是两只飞慧虫，玩家只要留意那个“瓶颈位”，不让已方同伴塞在其中便好了! 战线可能会集中在中间位，将飞慧虫收拾后，便可把剩下来的枪角虫收拾掉。



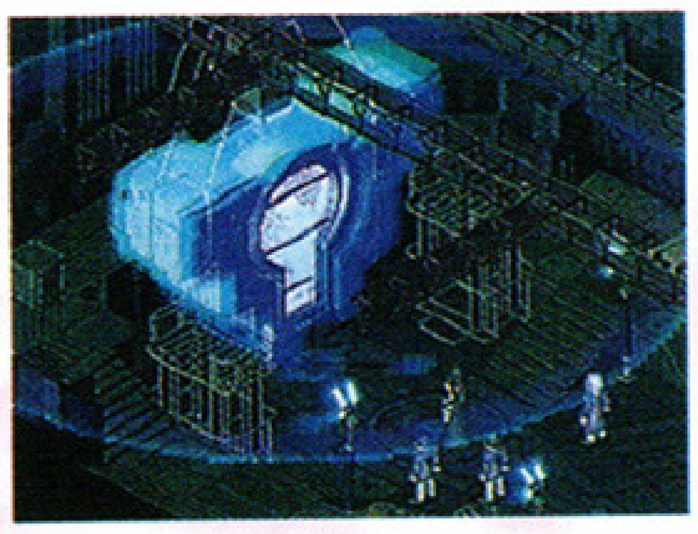
地下遗迹第 2 战:

与之前在研究所一样，一仗过后便继续的往下行，便会到第二仗了!

序：苏醒！人工生物比杜！

在OPENING中看见帝都发掘出比杜后，经过了46个日子，在理动研究所中，改造人苏莎莉正呆呆望着仍沉睡中的比杜……其后理动局遗构部主干达也出现，命人把苏莎莉带走。他对着比杜自言自语，说什么希望比杜早日觉醒，为了要助他达成他的理想……







在过了8小时后的研究所中，研究员开始调查比杜的身体反应，但凭他们的力量却查不出什么来。后来达也出现，他尝试使用自己的理动力量，看看能否把比杜的保护机能解除。就因达也这个动作，真的令比杜有所反应，不单如此，更令整个基地也受到影响！达也见此状况，于是便先行离去，处理好外边的状况。就在达也离去后不久，沉睡了的比杜终于苏醒过来！并把眼前的两名研究员击倒，剩下的一名研究员便急速离去。

苏莎莉也刚巧就在此时来到，并叫比杜跟她一起逃离此地。其后有一名警备兵进来，他看见比杜苏醒显得很惊讶！其后却又反过来说愿帮助苏莎莉二人逃离此地？！并自我介绍名字叫作哈波路，之后游戏便正式进行，三人一起逃离此地。

逃离研究所

逃离研究所第1战:

第一场仗就在比杜踏出研究所门外的数步便会开始，共有四名敌人，上两个，下两个。

登场角色能力分析:

比杜:

特点是攻击力超强，他一击便可扣去敌人过30的体力，是属于格斗型！在经过第1战后，玩家便可得到这道具，笔者建议将它装在比杜的身上，因这时比杜是没有任何理动攻击可用的。此道具消费TP15，攻击力属于小，但其优点是攻击范围够广，而且是同时令敌人的HP与EP值一同受损的，非常有用。



苏莎莉:

这位角色的位置其实非常重要，需要活用她的理动力量，若没有了她（或不懂善用她的理动力量），会令战斗变得困难呢！（苏莎莉的角色就如“魔法师”般，拥有很高的TP值。）开始时她的武器已能装备三种理动道具，若以后有新的理动道具时，记得装备于她呢！



哈波路:

这名仍不知是敌是友的角色，LEVEL很高，而且攻击类型是远距离，威力只属普通。在经过逃离研究所故事后，玩家便暂时不会再见到他。



敌方兵力分析:

LV2/HP42/EP42/TP15/射程距离1~2

我方数：3人

敌人数：4人

战后所得道具：理动道具

HP 30回复道具

说明:





第一场仗，当然便不会太难啦！（但也可以战败……）仍是那句话，先别轻举妄动，静观其变，待敌人走近来，才慢慢将他们逐一收拾。

玩家尝试苏莎莉的理动力量吧！她的理动攻击范围有一个十字位之大，若调节得好，可一气令多名敌人受伤。

逃离研究所第2战:

当完成第1战后，哈波路先行一步，为比杜二人开路，说要向下走，找寻逃离的出路。当下了楼梯后，走几步便会再遇哈波路，第2战也随之而展开。

敌方兵力分析:

LV2/HP42/EP42/TP15/射程距离1~2

LV2/HP40/EP40/TP17/射程距离1~5

我方数：3人

敌人数：4人

战后所得道具：理动道具：令一定时间防御力上升

战斗不能回复

敌方兵力分析:

枪角虫

LV.3/HP52/EP62/TP7/射程距离1

炮囊虫

LV.3/HP40/EP44/TP23/射程距离1~5

我方数: 3人

敌人数: 4人

战后所得道具:

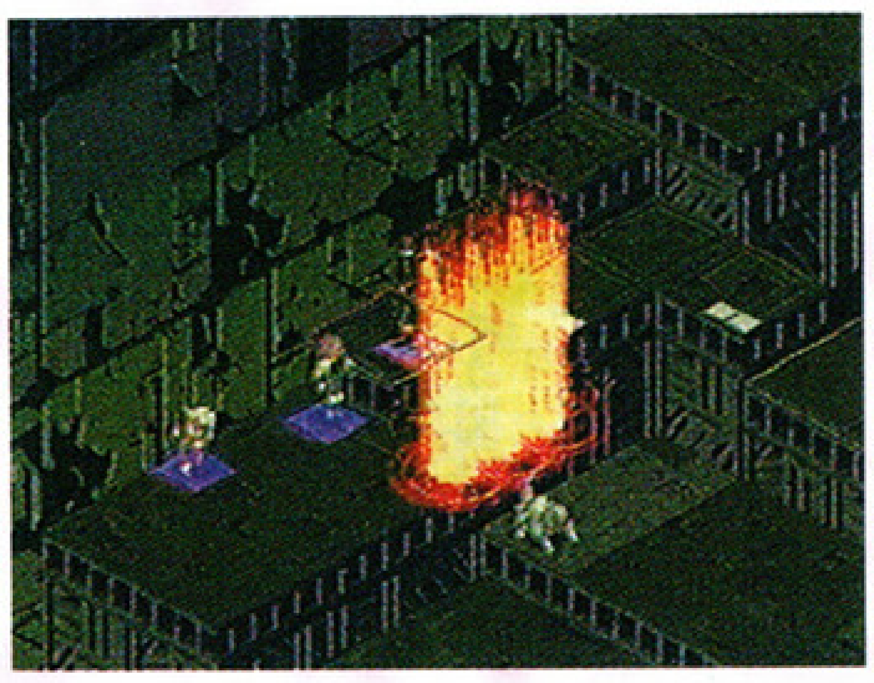
理动道具:苏莎莉一直用开的那理动攻击

TP20回复

虫之皮膜×1(换钱1000G)

说明:

一开始,玩家所身在的位置便是居高临下,敌方却是在下方走上来。因此可以好好运用此等地形优势,待他们走上来时,使用比杜的理动攻击,一气攻击多只怪虫,方便很多呢!



地下遗迹第3站:

经过两仗后,再继续向下行,也就是第3战的开始。途中会有一行商人,玩家可向他购买道具,但没有什么特别的道具需要买。

敌方兵力分析:

飞慧虫

LV.4/HP49/EP58/TP21/射程距离1

枪角虫

LV.4/HP54/EP64/TP8/射程距离1

炮囊虫

LV.4/HP42/EP46/TP24/射程距离1-5

我方数: 3人

敌人数: 5人

战后所得道具:

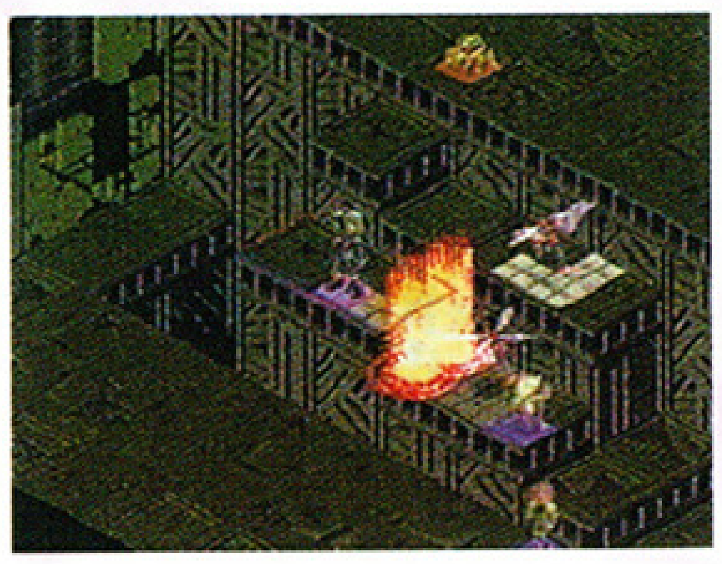
防御道具: AGI+1

防御道具: CON+1

矿石: 换钱1000G

说明:

此战的开始和前一仗倒转,变成敌人的位置居高临下,我方便在下方。要留意敌人会由上方和右方两边而攻来,两边都要留意呢!每人"JUMP"的数值,会影响登上高处时所使用的AP值,"JUMP"值越高,便会越好。



地下遗迹第4战:

敌方兵力分析:

枪角虫

LV.5/HP57/EP68/TP9/射程距离1

飞慧虫

LV.5/HP51/EP61/TP22/射程距离1

炮囊虫

LV.5/HP44/EP52/TP25/理动攻击1~5

我方数: 3人

敌人数: 5人

战后所得道具:

HP30回复

状态回复, 但禁止理动





说明:

面前首先冲来的,会是两只飞慧虫,因它俩的缘故,玩家要先把其收拾后才能再向上行。不久,在最尾的两只炮囊虫也会来到,靠着比杜强劲的攻击,不一会便能将其收拾掉啦!

因这一仗的完结,出口便已在眼前,三人步出遗迹,发现离巴拉姆家不远矣~

游戏类别分类		机种分类	
FTG	格斗	PS	PLAYSTATION
RPG	角色扮演	SS	SEGA SATURN
ARPG	动作角色扮演	N64	NINTENDO 64
SRPG	模拟角色扮演	NG/NG-CD	NEO-GEO
ACT	动作	AC	ARCADE
STG	射击	SFC	SUPERFAMICOM
GSTG	枪射击	GB	GAME BOY
AVG	冒险	3DO	
SLG	模拟	PC-E/CD-ROM	PC-ENGINE
SPT	运动	MD/MCD	MEGA DRIVE
RAC	赛车	GG	GAME GEAR
PUZ	解谜	PC	PERSONAL COMPUTER
TAB	桌上游戏	DC	DREAMCAST
DC	数码动画	GBC	GAMEBOY COLOR
		WS	WONDERSMAN
		NGP	NEO GEO POCKET



SUPER HERO 作战

RPG		CD-ROM
BANPRESTO	发售日：1月18日	备注：1人

宇宙刑警登场

在科学特搜队的作战室内，早田向众人报告在沙漠中所得知的消息，不过由于失去了光明寺博士的协助，“M计划”的工作将会受到阻延。如今保护地球的任务，就只有交给超人负责，至于DARK会不会强迫博士制造战斗用人造人间，这也是一个很大的问题，但肯定的是“M计划”将要暂时停止。会议过后众人可以暂时休息，这时华莉达（即玩家）可前去作战室旁的房间稍作记录，然后再次返回作战室。这时基地收到消息，得知有人在山岳地带处发现大型UFO的踪迹，而那里刚巧和怪电波的发放地互相吻合，因此特搜队便带着研究成的电波测量器，前去





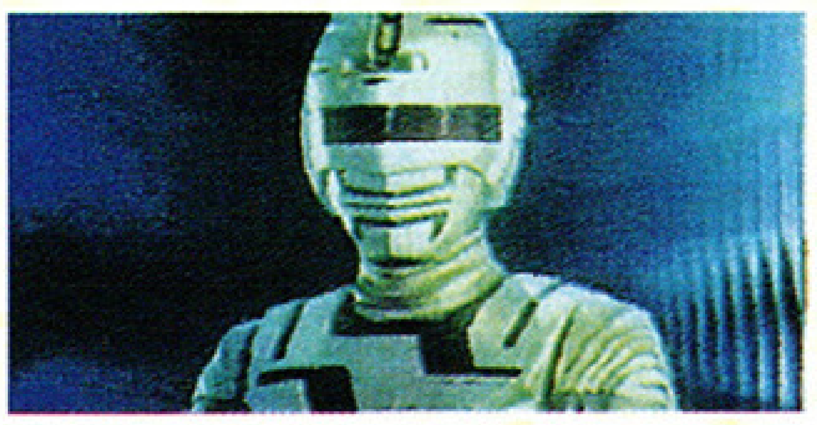
山岳地带调查。

由于战斗机不能在山岳地带降落，因此队员们只好沿山路登山，而早田则负责在空中视察。当队员沿山路前进时，突然遇上了一名神秘男子，这名男子警告众人要小心





后，便马上向山顶逃走。队员们紧随其后。至于玩家只要在两个分歧点处，选择向左面的山路，那就能到达山顶（但在其他的路线中却能取得不少道具），并发现了DARK的秘密基地，众人认为这里可能就是囚禁光明寺博士的地方。经过了弯弯曲曲的山路，队员们终于找到基地的所在地（先开启在第一间房内的电脑，



那就能解开山洞内未能开启的门），但在基地的最深处，众人却遭到大批敌人的围攻，情况对亚鲁根相当不利。此时刚才那名神秘男子再次出现，并且变身为宇宙刑警卡邦，与亚鲁根联手击退敌人。本以为战斗结束，突然一神秘声音出现，并且带众人来到了不思议之空间，在这里剑齿虎怪人的威力大大提升，幸好再次得到超人的帮助，总算将怪人击败。

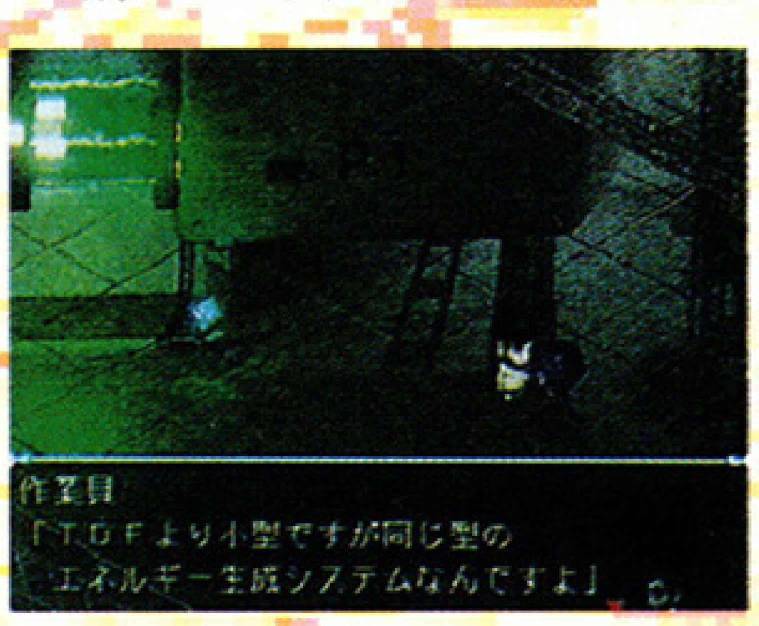
宇宙忍者巴鲁坦星人

战斗过后神秘人一条寺烈终于表露身份，而科学特搜队所以为的UFO，其实只是他的超次元高速机多路基拿。离开了山岳地带，一条寺烈便随着特搜队返回基地，并来



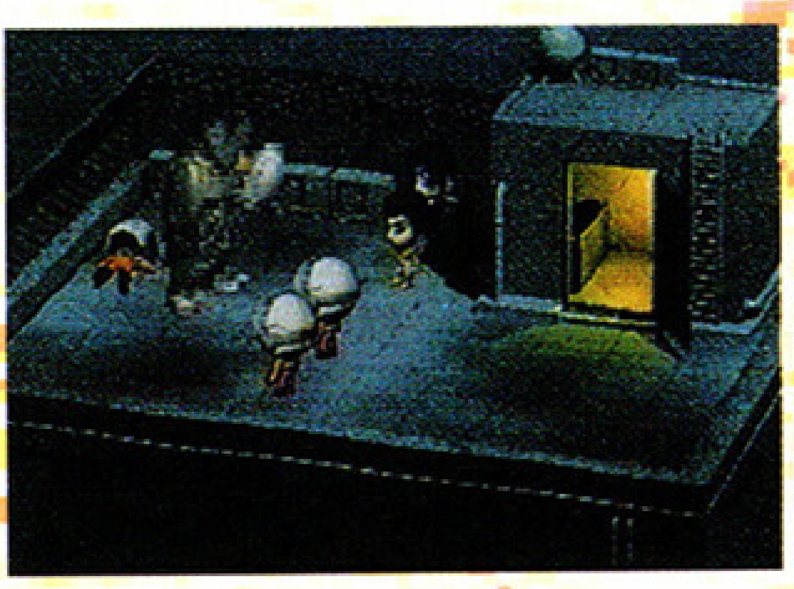


到作战室汇报情况。原来基地早已知道TDF本部派遣了两名人员过来，一名是TDF秘密特殊部队的一条寺烈，另外则是超常现象调查员由查斯，他是负责调查地球的奇异现象，而他认为怪物的出现和大气的污染有关。离开作战室前去记录，当返回作战室时，雷达发现有一个发出怪电波的物体正在移动，到科学中心后却突然失去踪影，于是特搜队便准备出发，在临走之前村松拜托华莉达将一些资料带去地下的大型动力室。当众人打算出发时，基地突然和科学中心的队员失去联络，于是大家便马上前去格纳库出击。



在科学中心内，烈发现这里的人全被宇宙忍者所控制，因此不能作出任何行动，于是队员们便分散去搜索失踪了的特搜队员（在科学中心的各层内拥有很多房间，藏

着很多道具）。当众人来到天台时，终于发现了那失踪的队员，但他已经被巴鲁坦星人入侵，而巴鲁坦星人更表示，他们由于失去了自己的星球，因此四处找寻适合居住的星体，最后发现地球是最佳的选择，于是他们选定这里是自己的居所。幸好得到了超人以及特搜队员的帮助（在





战斗时多使用范围广的武器，效果不错），总算将科学中心内的巴鲁坦星人赶走，但他们表示在未来的日子里，自己的同胞将再次大规模的侵略地球。

光之巨人“七星侠”登场！

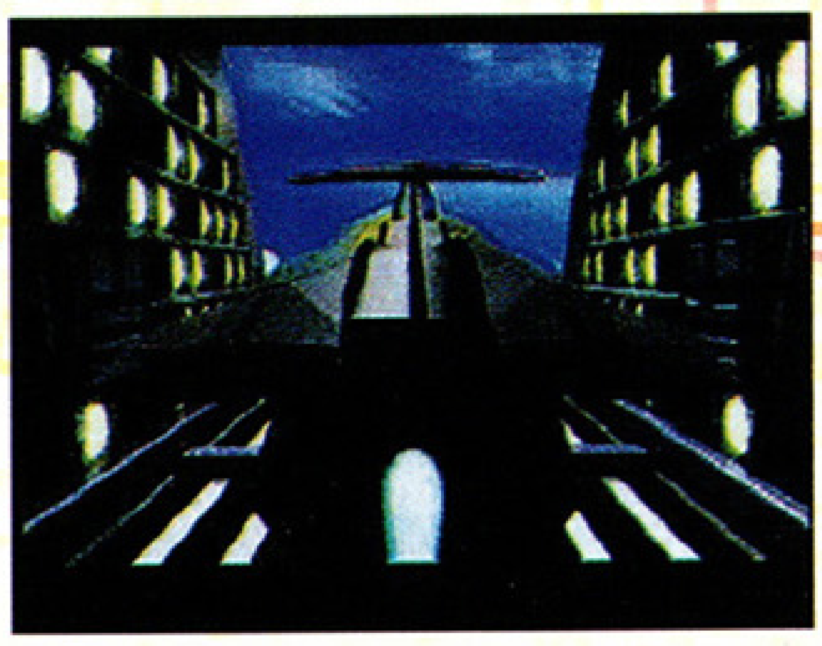
返回基地的作战室，早田将巴鲁坦星人的事报告，而华莉达则到邻室进行记录。这时TDF极东支部的队长桐山来到基地，他得知在特搜队内早田、一条寺以及华莉达





是出色的队员，因此希望联同三人，一起调查近期所发生的连续人口失踪事件。于是烈和华莉达首先和ULTRA队的曾我及古桥会合，而早田则负责调查京滨地带所发生的爆炸事件。当华莉达和ULTRA队的成员会合后，发现这里出现一些透明飞碟，它们不断将人类吸走，于是华莉达提议先返回基地。在作战室内队长建议将喷漆装置安放在战斗机上，目的是用来对付透明飞碟，于是便命早田马上返回基地。早田驾着战斗机，在京滨地带发现了透明飞碟，而被发现的透明飞碟马上向山上逃走，于是队员们马上向山顶出发。

当众人打算上山救人之际，突然有大批村民从山顶下来，他们表示有一名穿黄衫的人出现，并救出了所有的人。而当众人来到山顶时，发现了敌人的大型飞碟，就在双方战斗之际，又有一名光之巨人出现，他协助特搜队将敌人击退。完成任务的众人，便







返回了TDF极东支部的基地ULTRA队的作战室，早田等人更加入成为其中一份子，此时当诸星段和早田会面时，他们突然感到两者的神秘关系，接着基地的参谋次官拉尔命令三人到2楼左面的特别室集合。在特别室内三人和另一名M计划的中心人物贺龙一郎博士会面，而博士表示DARK组织可能和另一个罪恶组织尼罗斯有关，至于详细的资料，三人需要到5楼的情报室一趟。

DG细胞的传播

在情报室内三人遇到另一名成员雅，拉尔向她说明华莉达所驾驶的亚鲁根和一年前所废弃的试用机十分相似，虽然有很多地方被更改，但骨架及动力系统却十分相似。拉尔希望雅可以调查一下。之后华莉达来到了3楼的作战室，作战参谋表示负责运送高性能火药的输送机被击毁，因此参谋打算利用陆路运输，而刚巧运送路线和越野赛路线相同，所以这次的任务就是确保路线的安全。当来到赛事现场，华莉达马上和早田出发，而段则负责运送货物，虽然



在沿途中会遇到不少怪物的阻挠，但早田必需将他们击倒，否则会影响段的运送工作，不过最后却发现段所驾驶的，并非运送货物的赛车，因此段十分愤怒。另一方面当桐山打算进行实验时，DARK组织的怪人突然出现，他们更使出了由光明寺博士所制造的机械人袭击TDF，最后虽然敌方使出不思议之空间，但仍敌不过TDF的攻击。



返回基地的作战室，参谋决定要开会，商讨下一步的策略，但上头最终仍未答应开发SRX的计划。另一方面作战室又收到消息，发现在古萨矿山附近，昨日有陨石坠落，于是桐山便同一名队员前去调查一下，与此同时杜

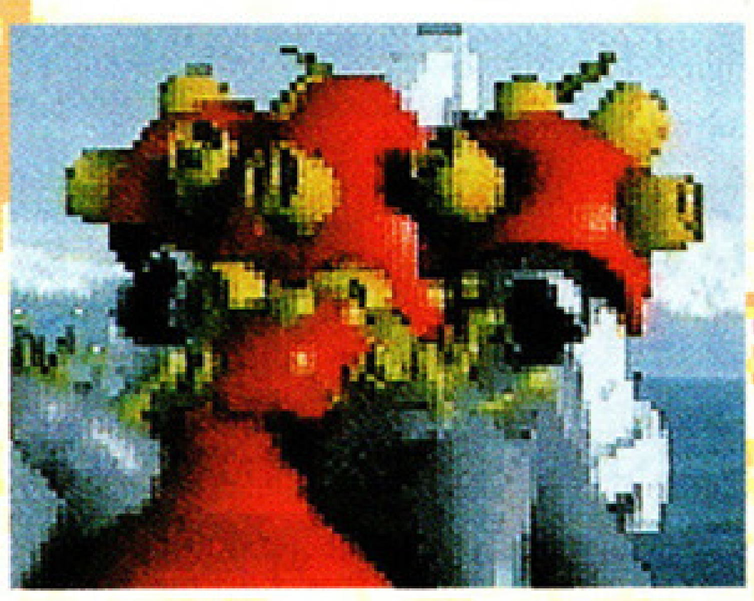




门和利英也来到了古萨矿山，找寻驹治的下落。当TDF来到矿山后，马上和矿场的负责人接触，他希望ULTRA队能对付7.8号矿场的岩石及机械人，于是华莉达便负责对付8号矿场，而段和烈则负责7号矿场。在7号矿场处，段和烈遇到了四部可疑的机械人，但不消一会便将他们全数击毁。华莉达在8号矿场也遇上同样的问题，不过只是两部机械人，因此足够应付。之后玩家需要控制杜门，前去8号矿场处。当利英见到矿场前的机械人碎片，发现它们已经被DG细胞感染，本来杜门打算和华莉达战斗（玩家可自行选择），但由于华莉达本身并非高达，因此便拒绝他的要求。

人造电脑奇侠登场!

正当华莉达打算说服杜门之际，眼前突然出现了多部被DG细胞感染的机械人，而魔鬼高达也在此时出现。杜门为了自己的任务，于是便离开此地。当返回作战室，华莉达马上将行动报告，桐山决定将魔鬼高达命名为陨石怪兽D（因为当时陨石变成了魔鬼高达），并决定展开大规模的调查，华莉达觉得要马上对付魔鬼高达，否则会影响将来的历史。稍作记录后再次返回作战室，桐山通知华莉









达，段及烈已经去了北之山市，调查陨石怪兽D的事，而华莉达也马上出发。在北之山市内，华莉达得知东北方发生交通意外，于是她便赶去调查一下，从伤者口中得知一头犀牛正四处破坏，于是华莉达便和段一起，往东北方向调查。最后在一栋废置的大厦当中，发现了那头犀牛怪，它从一名工人手中取得了黄色炸药，并打算利用它炸毁整个城市，这时一名神秘人次郎出现，他变身成人造电脑奇侠，可惜华利达等人最后却失去了敌人的踪影。

沿着敌人逃走的路线，TDF等人来到了北之山顶（在分歧路处向左面前进），并且发现了一个秘密基地，里面和早前所发现的秘密基地差不多。此时DARK的主脑人基鲁知道了电脑奇





侠闯进基地，他满心欢喜地利用光明寺博士，表面上要控制他归顺大帝王古比拉，但实际是希望取得电脑奇侠的强大力量。至于电脑奇侠本身，其实是一个未完成的机械人。他所拥有的良心回路，可以令次郎分辨是非，可惜光明寺博士最后仍未能完成这个回路，结果令次郎受恶魔之笛的影响，失去常性地四处破坏。虽然TDF的队员成功阻止了基鲁使用恶魔之笛，但光明寺博士却被他们捉去作为人质，最后更被他们逃走了。离开了秘密基地，次郎为免受到良心回路的影响，因此独个找寻博士，其他的TDF成员则返回作战室报告。

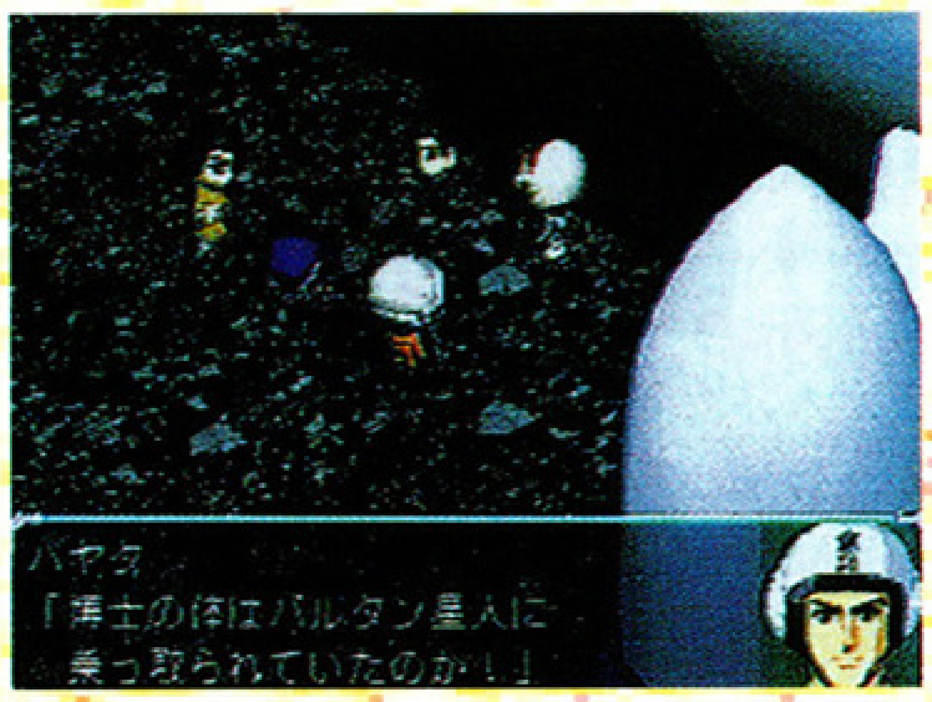


被揭露身份的华莉达

当古贺得知光明寺没有使用完全的良心回路时，他实在感到非常疑惑。进行记录后再次返回作战室，而这次的任务是要调查一下在木曾谷坠落的飞碟，当华莉达来到森林的东南方时，突然被一名男子袭击，几经解释终于得知他是森林警备队长的伊贺电，他带领众人前去飞碟坠落的地点。怎知道当众人进入飞碟内时，一名少女突然开动了催眠装置，结果众人便进入梦乡。不久众人终于醒来，并发现大批的怪人将刚才那名少女捉走，于是便前去协助。但当中的段由于未能赶及他们，在落后时居然发现另一名少女，于是两人便展开了追逐战，突然间湖上竟然出现了一只外星怪兽艾利奇古。另一方面为了救回被捉走的少女，伊贺电在众人未赶到前，只身与敌人周旋，最后被打至重伤，虽然没有生命危险，但由于湖边传来了怪声，于是众人便赶去协助，而伊贺电则交由烈负责。



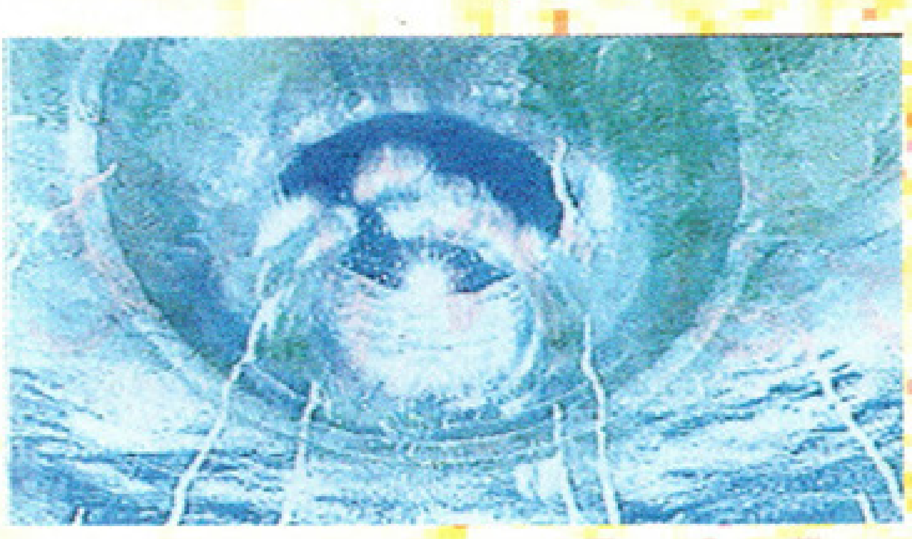
至于湖边的艾利奇古，以七星侠的力量，基本上是应付有余。而身受重伤的伊



谛，希望他最终能站在正义的一方。突然间众人发现在作战室内出现了一只机械犬，它表示自己是由古贺博士所制成的，此时早田来到，并通知众人剑流星来到基地，还在3楼工作室等待众人。

其实如今的剑流星，已经不再对自己的生存意义感到迷惑，而他更决定要完成古贺博士的遗志，对付尼罗斯帝王，保护古贺所喜爱的大自然，于是他便加入成为TDF的成员之一。接着华莉达带着剑流星和机械犬，来到5楼的情报室，打算将剑流星介绍给雅，原来在基地内也有一名成员叫做流星。之后华莉达便来到5楼的长官室，同样地拉而也表示基地中有一名极之麻烦的流星，但身份对于华莉达来说仍是一个谜。接着二人便来到了格纳库，早田还介绍了基地的战机给剑流星认识，最后二人便结束了旅程，并返回作战室处。





巴鲁坦星人的总攻击

此时由查斯来到了TDF基地，并通知众人大气净化弹已经研究成功，这样就可以解决地球的污染问题，如今TDF已派了毛利博士前去火星进行测试，但谁知航天飞机在途中和基地失去联络，于是早田等人便马上出发，前去火星进行拯救行动。在太空之中众人利用仪器，终于在R惑星找到了毛利博士的航天飞机，但由于着陆失败，早田的战斗机有些损毁，并且和预定的地点有些出入，于是机械犬及天城便负责修理，而早田及华莉达则负责找寻毛利博士的下落。当二人向着地图的东北方移动时，突然遇到了宇宙忍者巴鲁坦星人，虽然最终找到了毛利博士的下落，但他已经被巴鲁坦星人所入侵，并且变成了TDF的敌人。其实这次巴鲁坦星人的行动，只不过是调虎离山之计，如今地球应该被大批的外星人进攻，就算现在众人全速赶回，也不能拯救地球。

为了能全速返回地球，于是早田等人便乘坐烈的超次元高速机多路基拿，利用空间扭曲的方法，就能马上返回地球，但这却揭开烈的真正身份，原来是银河联邦警察。而地球方面由查斯坚持要使用大气净化弹，虽然是在试验阶段，但他却决定在京滨工业区中使用。不过怎知大气净化弹的威力，却令整个地球布满了电磁雾，而所有的雷达操作也因此而受到影响。此时由查斯表示这大气净化弹已经救回不少星体，这更令到TDF开始怀疑他的身份。正当TDF整个雷达网受电磁雾影响之时，大批巴鲁坦星人突然在东京区出现，于是TDF便命怪兽攻击部队MAT出动。当MAT来到出事的现场东京，发现这里已经被完全破坏，而在搜索途中，乡及早田遇到了杜门及利英，本来杜门并不打算对付外星人，但经利英的游说后，他最终决定出动闪光高达。











最强部队GAIA SABER的诞生

另一方面希罗及狄奥来到东京区，面对着如此境况，希罗也忍不住和杜门等人联手，虽然杜门觉得希罗和狄奥与魔鬼高达有关，但如今众人却同心对付巴鲁坦星人，当任务完成之后，众人各散东西，乘着多路基拿号，早田等人很快便返回基地，而桐山便将地球上所发生的事一一相告，最后通知一条寺烈，由查





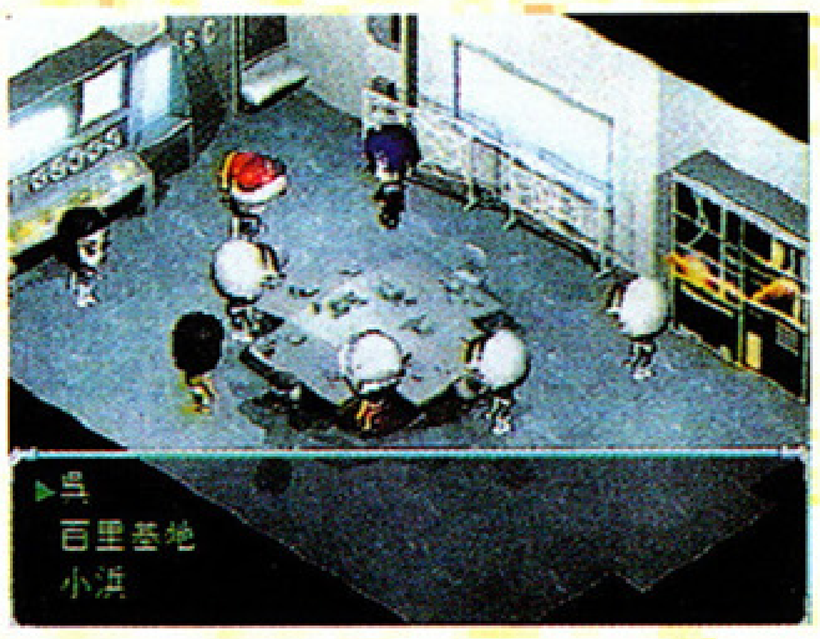


贺电，由于已经失去意识，因此烈便打算利用自己的高科技，救回这个为救人而牺牲的英勇人物。当返回基地汇报之后，玩家可以进行记录，然后再次返回作战室集合，而这次TDF收到由查斯的讯息，通知华莉达返回科学特搜队基地一趟。于是华莉达驾驶着亚鲁根，来到了特搜队基地，并在5楼的科学实验室找到了由查斯。原来当华莉达离开特搜队时，由查斯不断调查亚鲁根的资料，最后发现华莉达并非TDF的成员，而他还希望知道更多有关魔鬼高达的事，否则将会限制华莉达的行动（就算玩家不答应他的要求，由查斯也会以超能力得知答案）。最后由于他利用超能力，得知华莉达并非敌人，因此便将魔鬼高达的预测资料交给华莉达，希望TDF能利用它找到魔鬼高达的踪影。



古怪的自动售货机

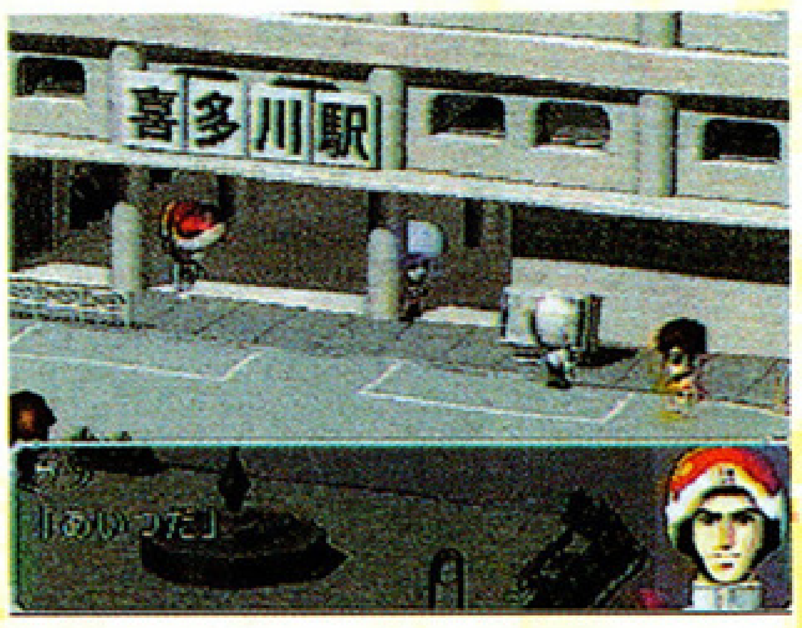
带着由查斯的资料，华莉达返回TDF的极东支部，根据这些资料，作战室预测了三处不同的地点，在吴处可遇到希罗及狄奥，在百里基地可遇到多洛华及卡多鲁，在小滨处则遇到杜门及五飞（但一定遇不到魔鬼高达，至于和谁人组队，玩家可自行选择）。当玩家来到指定地点时，便会发现两部被DG细胞感染的机体，但会因不同地点而出现不同机械人，而玩家还会和遇到的人联手。虽然遇到DG细胞的机体，但仍找不到魔鬼高达的本体，于是二人只好返回极东基地报告。记录游戏之后，华莉达便来到4楼的医务室找桐山，此时在医务室内，有两名TDF队员正在治疗，而据早田所讲他们突然在作战室失控，之后就好象死了般沉睡，这些病症正和喜多川所发生的怪事相似。从喜多川的资料中得知，那些病人全是在车站前的自动售货机中购买香烟的时候，所有的记忆突然被吸收，于是余下的TDF队员便马上向喜多川出发。







在喜多川收集情报后，便来到了事发地车站，调查左面的售货机时，TDF的队员决定在此布下天罗地网，最后给他们发现了一个形迹可疑的老伯，于是便马上跟踪他，并且在某屋内发现那老伯。其实这名老伯，是由一个美多洛星人所假扮，而他也早已看穿早田及段的身份，至于他来地球的目的，是要利用红之石来破坏人类之间的依赖关系，最后走进灭亡之路。而他更表示另一个罪恶组织夫玛的首脑古比拉，正联同DARK及尼罗斯一起侵略地球。但在此之前，TDF的成员将要面对的美多洛星人的袭击。收到了如此可怕的消息，早田及段马上返回基地报告，并将外星人的ETF组织解释，当古贺博士知道事件和尼罗斯组织有关后，他决定前去旧日本军营，将一部连尼罗斯也不能击倒的机械人唤醒，而桐山则命令华莉达及烈保护古贺博士的行动。





克制尼罗斯的剑流星

来到森林时往北方走，便到了旧日本军营的遗迹，经过一连串的山路，古贺博士终于找到了研究室，并且将封印已久的机械人剑流星再次唤醒。但突然间遗迹受到敌人攻击，而古贺博士在这场战斗中被敌人所杀，至于剑流星则变成超人机，并且将敌人击退，古贺博士在临终前交代剑流星，一定要将尼罗斯击倒，不过剑流星对自己的使命仍然感到十分迷惑。至于尼罗斯方面，当他知道超人机苏醒的消息后，便集合所有成员，准备向TDF进行总攻击，超人机则交由狙击手负责。当华莉达返回基地报告有关古贺博士的死讯时，大家都非常震惊，但明白了他的目的是要令剑流星知道正义的真



小说式超完全攻略



PS | RPG | CD-ROMx4

SQUARE 发售日：99年2月11日 1人玩

◆对应 DUAL SHOCK

◆对应 POCKET STATION

FINAL FANTASY VIII

序幕

Squall拿着手上的GunBlade直指前方的Seifer，同时Seifer运用他纯熟的手腕挥动着GunBlade把Squall的攻势一一挡下，还加以反击，这种你攻我守的情况不断地重复着……Squall抓着对手的小小破绽，使出连续剑逼得Seifer透不过气来。就在千钧一发之际，Seifer使出了禁用的魔法把Squall击倒在地上，接着，Seifer高举手上的GunBlade狠狠地朝Squall的脸上劈下去，霎时血花四溅。但Squall不愿认输，以最后一口气向Seifer反击。就这样无情的疤痕便牢牢地烙在二人的面额之上。



故事的开始

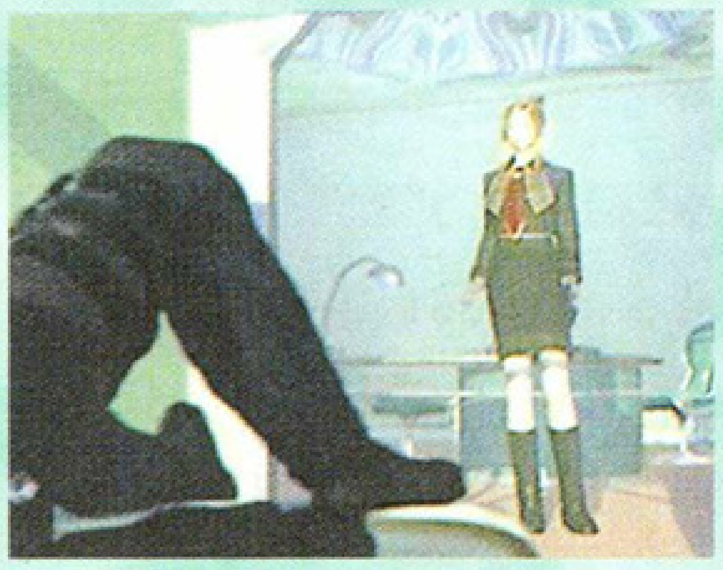
躺在医疗室病床上的Squall慢慢地醒过来，在他眼前的是卡多华医生。医生友善地问Squall的伤势好了没有，Squall只是敷衍地回答他便算了。医生再问Squall的名字，此时玩家可自由选择主角的名字。医生虽然不断谴责Squall不要在自主练习中过分卖力，结果弄得自已伤痕累累，但Squall却不认为自已有半点错误。接着医生把Squall受伤此事告知了



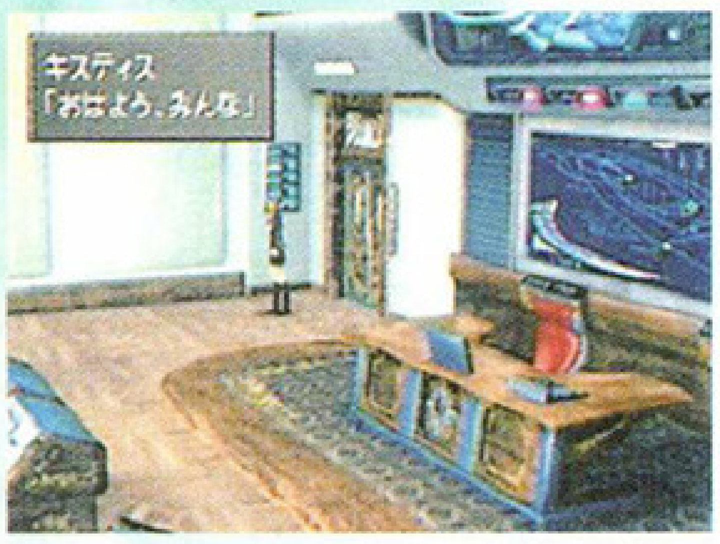
Squall的教官Quistis，相信她很快便会来到。

Squall轻轻躺回病床之上，但他没有注意到有一位少女正站在窗边窥探着，她还柔柔地说道："我们还会再见的呢！"，说毕她便离开了。

一位金发的少女在宽畅的走廊上走着，她那脱



俗不凡的气质，教人怎看也不相信她只是一个年仅十八岁的少女，更难想象她就是Squall的教官Quistis。Quistis沿着走廊的岔口转入Squall的病房中，看见躺在病床上的Squall，她只能露出一个无奈的表情。接着她走到Squall的床边，以明知故问的口吻问道："你还在想着Seifer的事情呢！"Squall并没有回答，因为Quistis确实说中了自己的心事。



因为今天是实地试验的缘故，Squall便跟Quistis前往教室。前往教室的途中，Quistis突然大笑起来，Squall当然问她究竟有什么事值得她如此高兴，Quistis的回答令人有些意想不到，原来她只是因为对Squall有少许了解而感到高兴，她还希望Squall能够打开心窗，让她能够多了解他一些。

来到教室，Quistis向众人宣布SeeD的实地考验决定在黄昏开始，但要得到参加资格就必须先到"炎之洞窟"，而有份参加考试的人在黄昏之前可以自由活动。最后Quistis警告Seifer不要在练习时把对手弄伤，Seifer听了后，怒得狠狠地拍了桌面一下。

此时玩家可以自由控



制Squall，首先回到座位，调查一下桌上的电脑，接着选择预习一项，这样便能获得两只G·F·(Guardian Force/召唤兽)。接着按△唤出指令栏，再使用指令为主角装备上召唤兽。

之后Squall走到Quistis前，她提醒Squall他还未到"炎之洞窟"去。如果不去的话便无法参加SeeD考试了，此时Squall喃喃自语地说着"……我本来打算今早去的，只可惜Seifer……"，可是这么小的声浪竟给机灵的教官听到了，而她也马上回赠一句："你没有更正当的理由了吗！"事到如今爱才的小姑娘只有陪伴Squall一同前往炎之洞窟，而她说会在正门前等待Squall。

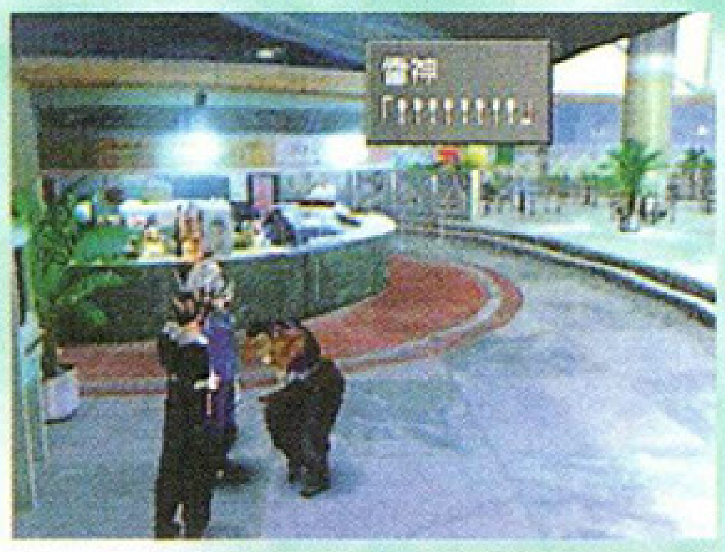
Squall走出教室后，沿着走廊的右方往前走；在岔口处突然有一位少女向着Squall冲来，"砰"的一声，少女被撞倒地上，面上露出一副痛楚的神色。Squall关心地问道："你没事吗？"接着她轻轻地从地上弹起来，这样看来她并没有大碍。原来她是打算参加SeeD的讲座，但听到Squall说那讲座刚刚已完了，她又再露出一个很不忿的表情，因为她是转校生的缘故，所以对这学府Garden并不了解，她还希望Squall能带她四周参观；面对这位冒失的少女，Squall只有答应是了。少女听后开心得跳起，还不停嚷着走吧！走吧！

Squall转入少女走过



来的通道乘电梯前往-1F，(此时跟2F电梯前的人谈话可获得七张卡)。到达1F的指示板后，Squall便向少女悉心讲解Garden的结构。说毕少女便离开，在离开之前她跟Squall说："大家都是朝着SeeD为目标，相信一定会再见的，大家一起加油吧！"

Squall终于回复自由了，此时玩家可调查指示板，选择前往不同的区域。到北方的学生宿舍可以记录(站在发光的物体上，按△键唤出视窗选择)，也可以到右方床上休息回复体力。在食堂中会遇到Zell、风神、雷神三人，跟雷神谈



话会有特别的事情发生。走进食堂深处可按□键跟人们玩卡片游戏，但由于现时我方卡片的实力并不

强，还是迟些再算吧！到右下方的图书馆，可以找到一个抽取点，调查后可获得恢复魔法，有了它便可以使用回复状态的魔法。接着打开视窗选择指令，进入另一视窗后再选择，此时会出现G.F.和“魔法”两个选项，按G.F.可跟G.F.融合，按魔法可以实行魔法融合。魔法融合跟装备武器差不多，当角色融合上不同魔法的时候，能力就会产生不同的变化，魔法数目越多（最多100个），提升能力的效果就会越高，因此最好多存一些魔法。

前往炎之洞窟

在校园里四周游逛过后，Squall便到学校的正门



和Quistis会合（留意在到正门的途中有一个抽取点，在那儿可以获得回复魔法。在正门找到了Quistis，一见面她便迫不及待的叫Squall快点前往东面的炎之洞窟，于是二人便走出校园前往炎之洞窟。

进入平原画面之后，按SELECT可看到地图。接着打开视窗选择指令，选



择人物后会出现能力选项，按下后拣取需要的能力，在开始只有魔法、G.F.（召唤兽）、抽取、道具四个项目，如不设定这些项目便不能在战斗中使用这些指令。

战斗讲座

先制攻击和偷袭

战斗开始时，常会出现先制攻击和偷袭的情况，当其中一方得到先制攻击时，他的ATB棒便会全满，换句话说他可以立刻进行攻击；而偷袭跟先制攻击差不多，偷袭的那一方可获得“先制攻击”+“攻击力两倍”。

按R1键可使出会心一击

战斗中当角色攻击时，可按R1来提升角色的攻击力。但必须配合时间，要在角色拿起武器劈下去的时候按R1。

为G.F.打气来提升攻击力

当G.F.学得应援这能



力后便能替她打气。方法是当召唤出G.F.攻击时按死SELECT键，此时画面右下方便会出现一个正方形的键，在它出现的同时，不断连打□键，这样□键旁的数字便会提升，最高可升至250%。但当×字样出现时，千万不要再按键，不然的话攻击力便只会得原来的75%。待×字样消失才好再按键。

在前往炎之洞窟途中，很有可能会遇到一只怪物，在它身上能抽取冰魔法、回复魔法和调查魔法，这三种魔法对进入炎之洞窟非常有用，应多取一些。跟炎之洞窟前的守卫谈话他们会问Squall准备好了没有，Squall当然说已经准备好了。接着守卫要Squall选择进去洞窟的时间，最好选择20分钟或以上。不过尽管选择10分钟也是可以的，只要一遇上战斗便



马上按R2+L2逃走便可。还有在炎之洞窟中大多数的敌人都是害怕冰魔法的，只要善用冰魔法便成。到了洞窟的深处会遇到怪物。由于它是炎属性的生物，只要利用冰魔法和召唤兽，便能轻易取胜。打败它后它便成为我方第三只召唤兽，但紧记一定要在限定的时间里逃出洞窟，不然的话就会立刻GAME OVER。

二人离开炎之洞窟后便返回GARDEN。如果此时已学会卡片这能力，不妨到四处把四周的怪物变成卡片，但紧记令怪物的HP在50%以下才使用。



成为SeeD的考验

回到校园，Quistis通知Squall更衣后到大堂集合，说毕她便离开了。Squall独自返回房间（学生右方的房间），换了衣服便返回1F的大堂。发现Quistis已等候多时，不过Quistis说还要等待其他考试的同学。说时迟那时快，从二人身后突然闪出了一个人，他那翻筋斗的动作带一点傻气，不过同时也证明他是一个停不下来的家伙。这个叫Zell的人本想跟Squall握手，但Squall并没有理睬他。Zell听到Seifer受了伤，马上露出一副异常喜悦的神色，在高



兴之余他还不停地咒骂着Seifer，看来此人真的非常憎恨Seifer。可是Zell高兴的时间并不长，Quistis说Seifer将会是你们B组的队长，Zell的样子马上来了一个180度的转变，并狠狠地朝地上蹬了数下。虽然Zell要求Quistis另选人当队长，但她很决绝地说“不

能”。此时Seifer、风神和雷神从正门的方向走进来，Quistis正式任命Seifer为B组队长，而且叫他要多多加油。Seifer听到加油感到十分厌恶，他认为“加油”二字应该对弱者讲才对!可是淘气的Quistis特意向Seifer再讲一次多谢，结果令Seifer更为气愤.

经过校长的训话后，众人离开GARDER乘车前往巴拉姆镇。在车上Seifer跟Zell再起争执，幸好Quistis及时制止。过了一会Squall问Quistis知否今早在保健室的少女是谁，但Quistis说并没有留意。车子驶出了GARDEN后，玩家便可自由地操控车子，□键是前进，○键是下车，×键是后退。

车子沿着公路来到右方的“巴拉姆镇”，车子进入镇后一直驶到海港那边；接着众人便下车，由于B组是最迟到来的一班，各人



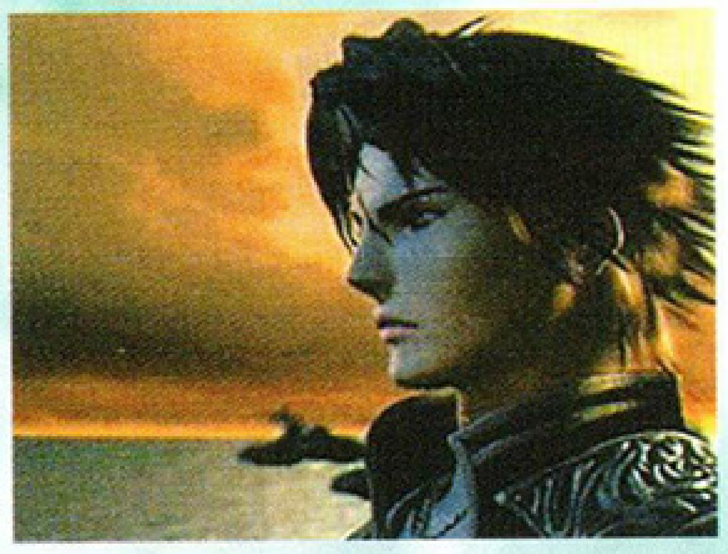
只有加快脚步跑上船。但不要立刻上船，应先进入镇中购买道具和“武器改造”。顺带一提，在游戏中是“没有”武器供玩家购买的，只有为武器进行改造，但要成功改造武器必须拥有材料和金钱才可，例如要把Quistis的武器改造就必须拥有19个魔石、2个毛及100元才可成。此外在车站前有一名少女，如果给她30000元的话她会教Squall一种玩卡的新规则。

违反命令

船开了不久珍便出现，



众人均向她打招呼，唯独Seifer一点反应也没有，原来她俩早已认识。珍以带



讽刺的口吻来问Seifer“你究竟第几次参加这个考试呀?”(意思说他没有用，考了那么多次也考不到)Seifer回应说：“这只是因为我喜欢考试罢了”。接着珍便向众人说明这次的任务：

在72小时前多洛公国受到格鲁巴达雅军的攻击，在正式开战的49小时后多洛公国已放弃了市中心退守山边；在18小时之前多洛公国要求SeeD出动。这次行动的目的是驱赶镇内的敌兵，解放该镇。之后各人要在镇内待机，等待迎



击敌军。而一会儿我军将会由鲁柏顿海湾登陆。

珍走了后，Squall跟所有人谈话，接着他便独自由右下方走到战船的甲板，其后是一幕幕残酷的撕杀场面及战船抢滩的镜头。

成功登陆后，众人迅速地从船里跑出，Quistis叫众人到“中央广场”去，而Quistis则留在船上指挥。此外她还提醒各人紧记装上G.F.和设定能力。Squall和Zell跟着Seifer一直向前走，在途中遇到不少敌人，在他们身上可抽取火、雷、冰、回复四种魔法；为了作魔法融会之用，最好每样魔法都取抽100个。到了中央广场，众人再次受到敌人袭击；打败他们后，Seifer命令Squall和Zell四处找寻敌人的踪迹。Squall和Zell在广场的右上方找到了躲藏着的敌人，经过一场激战之后终于把



敌人打败。接着Squall跟Seifer谈话，Seifer说要在这儿待机迎击敌人，但对Seifer而言“待机”之二字就和“沉闷”没有分别。

时间一秒一秒的过去，Seifer越来越焦急，他闷得就要发疯了，结果可怜的小狗成为了他发泄不愤的对象，但最后三人也只有



静心地等待。再过了一段时间，突然听到小狗的吠声，三人觉得有些不妥，于是马上躲在石像之后。果然！敌军的士兵来到了，他们鬼鬼祟祟地走到山顶的设施去。忍无可忍的Seifer命令Squall和Zell二人一起到山顶的设施把敌军消灭。虽然Zell跟Seifer说这是违反命令的。但Seifer并没有理会，还说不需要无用的人陪同。Zell在无计可施的情况下唯有问Squall，但Squall的答案并不是Zell所期待的，他说听从队长的指示，其实Squall心里也想测试一下自己的训练成果才会听从Seifer的命令。最后三人都同意前往山顶。

三人穿过一座桥到了山脚，在那儿遇到负伤的士兵，他说敌人打算利用“电波塔”来做什么;接着众人继续向前走，在上山的楼梯处又遇到一个负伤的士兵，他说敌兵进入了电波塔，而且这里已变成了怪物的巢穴。话毕士兵立刻被一条巨蛇所杀，三人



只有立刻应战。Seifer说给敌人最后一击的人可以获得多些经验值，要二人让他作最后一击。巨蛇的HP有1400，每次攻击大约可扣我方100点HP，不过它怕冰，可用冰魔法对付它，也可将它变成一张LV2的卡片。

电波塔中的阴谋



继续往山顶前进便是电波塔，三人唯恐打草惊蛇，于是躲在小山丘处静静窥探，只听到对方说要修理电波塔。待敌兵走了



后，Seifer问Squall第一次上战场有没感到恐惧，Squall只是说不知道。接着，Seifer已急不可待地走向电波塔。此时有一位少女从远处走来。但冒失的她不慎跌倒了（这样也配考SeeD?），原来她是在GARDEN所遇到的转学生，她是A班的学生，名字



叫Selphie.她这次到来是为了把传令告诉Seifer，不过此时Seifer已走进电波塔



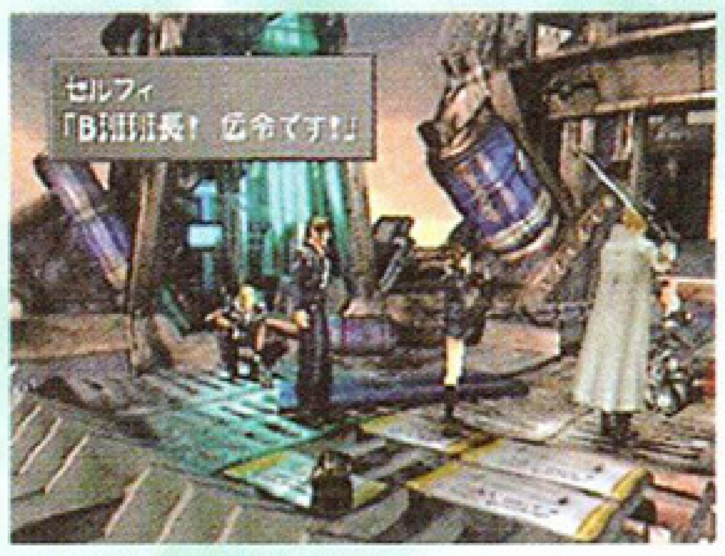
之内。Selphie为了完成任务，竟然从山丘跳下去追赶Seifer，可见她胆色过人，而Squall亦随她进入电波塔之中。

进入电波塔后已不见Seifer的踪影，预料他已走到上层去，众人在记录过后便乘中央的电梯到上层。镜头一转，看见碧古斯少佐正忙着修理，士兵向他报告在电波塔顶部发现了一只怪物，但碧古斯少佐并没有理会，于是那士兵便离开巡逻。此时巨大钻形天线已经修理完毕，接着从天线发出了一道光束直射向天空。众人被吓得目瞪口呆而不知所措。过了一会碧古斯少佐终于发



现了Squall等人，胆小的他竟然打算逃走，幸好Seifer突然出现拦住他的去路，接着两军便展开战斗。碧古斯的攻击大约扣我方60~70点，在第二回合他的手下会来助阵，大约战斗十回合左右，敌方二人会被龙卷风吹走。接着来的是头大蝙蝠，在它身上能抽取第四只召唤兽，此外也能从它身上抽取双重魔法；被施放此魔法的人能在一回合中发放两次魔法，因此要抽取多些。大蝙蝠有2872点HP，毒对它无效，它的龙卷风攻击一次能扣我方全体170点HP，最好把HP维持在350以上，在HP减少的时候可抽取大蝙蝠的回复魔法施放在我方身上。

经过一场苦战终于把大蝙蝠打败，而Selphie也终于有机会把传令告诉



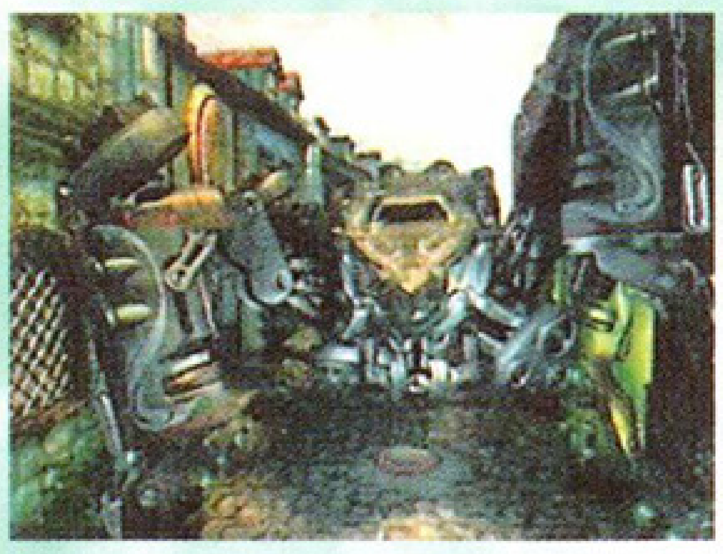


Seifer，传令说SeeD的候补生要马上撤退，且在19时到海岸集合。Seifer听到了撤退的命令感到非常奇怪，反问Selphie余下的敌人怎算，Selphie回答自己只不过是传令罢了。Squall认为撤退是重要的命令，但如果迟了，船可能会开走，接着Seifer问Selphie何时撤退，Seiphie对心不在焉的Seifer感到异常不满，大声地说道："19时在海岸集合"。Seifer看看手上的手表，发现离19时只余下30



分钟，于是他便下令众人在三十分钟之内前往海岸集合。

当Squall乘电梯到地



下的时候，装死的碧古斯少佐慢慢地爬起来，他拾起被Seifer打到地上的控制器并输入了一些密码，口里念着"我的秘密武器"。由于时间只余下三十分钟，Squall记录过后便立刻离开了电波塔。此时有一只名为"BLACK WIDOW"的蜘蛛型机器人出现，于是众人便马上应战。此机器人的HP有5580，怕雷，最强的攻击可扣我方全员90HP，在它身上可抽取防御魔法。由于时间所限，必须尽快对它进行攻击，当机械人的损害度超过一定程度时，它便会瘫痪。此时画面会出现逃走的字样，见此字体时便要马上按R2-L2逃走，但不要太快开心，敌人会不





断追赶Squall。当它追到时又会开战，因此要尽快逃脱。

在桥上的战斗是最后一战，逃走后三人便不断向海岸跑。在千钧一发之际Squall跳上了战船，而Quistis也用船上的机枪把机械人打倒，众人总算逃过一劫。

成为SeeD



众人乘战船返回出发的城镇巴拉姆，此时风神和雷神已等候Seifer多时，他们三人没有理会Squall，自已乘车离开城镇。这时候Quistis也从战船中走出来，她问Squall到底Seifer去了哪里，Squall指一指他们正要离开的车子，Quistis看见他的独断独行，只有摆出一个无奈的姿态。

由于是自由时间，众人便在镇内四周游逛，购买了一些道具和休息之后，



众人便离开巴拉姆镇。因为车子被Seifer拿走了，大家只好徒步返回GARDEN。回到GARDEN之后，大家就象如释重负，现在众人唯一担心就只有考试的结果。接着三人便各自返回GARDEN之中。

在大厅遇到校长，Quistis、Selphie三人，他们正讨论着刚刚完结了的作战。

接着往右方走会遇到了Seifer，他还对撤退命令感到不对，这时Quistis和Selphie也来了，Quistis怪责Seifer独行独断，Seifer反驳说："随机应变是司令官的责任"，Selphie听了后感异常可笑，还讽刺地说"不要笑死人了，什么指挥官啊，到现在还不是候补生!"，Seifer无言以对，之后Selphie便离开了，在同一时间校长到来，而Quistis也向校长辞别。校长对Seifer



的独断独行感到非常不满，最终决定要惩罚他，Seifer对校长的责罚感到无可奈何。此时有一名教师来到请学长快点前往校长室，由于校长公事繁忙所以没有再理会Seifer便离开了。校长离开了不久，播音机便开始不断地传放着同一个讯息"SeeD的候补生上到二楼走廊的教室前集合"，听到广播后，Squall便乘电梯前往二楼。

到达二楼，发现所有人已经齐集了，他们怀着忐忑不安的心情等待着考验的结果。过了不久有一位教师从电梯里走出来，他逐一宣读合格学生的名



单，第一个是Zell的名字，Zell知道后高兴得大跳起来，Squall知道消息之后，便和Zell一样昂然走进校长室。

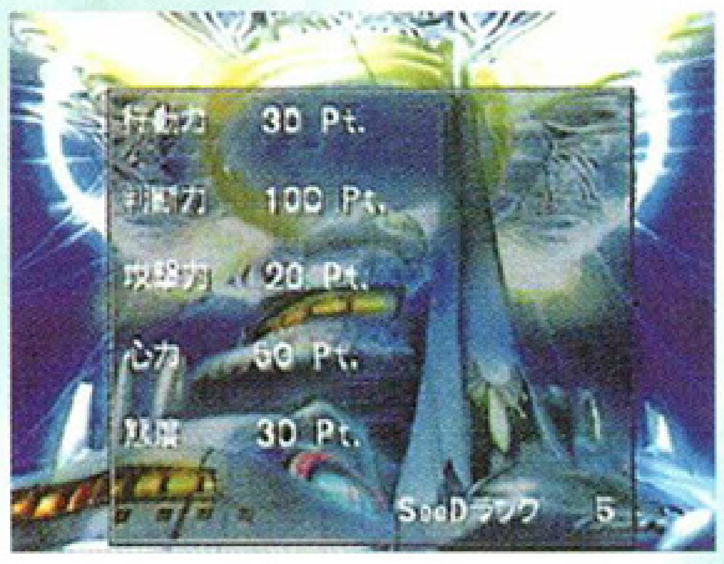
在校长室之中除了Squall和Zell之外，还有冒失鬼Selphie及一个"二打六"，由于校长赶着开会的关系，训话比预期的短。校长为每个学生颁发合格证书，之后典礼便正式完结，各人解散，现在便能看到我方的战斗记录，

Squall回到一楼，在电梯前遇到满面笑容的Zell，他叫Squall快些返回教室之中。还嚷着就业舞会随后会开始。一班刚毕业的



队员走到走廊接受众人的恭喜……。

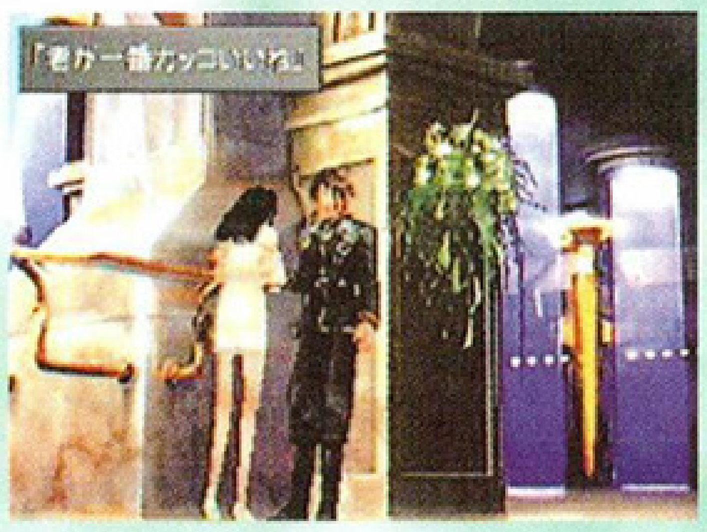
接着在画面会出现一个薪金表，Squall就是靠着

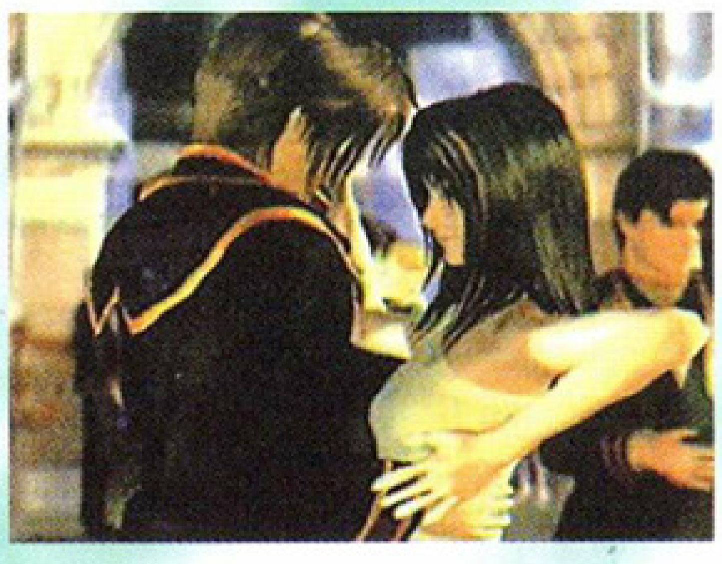


这样而获得金钱。每过一段时这个薪金表便会出现，而薪金的多少主要是根据Squall的SeeD等级来拟定的。不过不同的行为和说话也会对等级有所影响。考试的方法很简单，只需打开视窗，便会看到一个TEXT的选项，选择后便会进行考试，整个考试共有30个LEVEL，问题全是围绕着游戏。不过玩家只考和Squall等级一样的LEVEL。

舞会中的邂逅

Squall在房间换过衣服之后，便前往舞会的会场。一向不善交际的Squall独自依靠着柱子动也不动，直至送酒的侍应拿着一个满载香槟的盘子来到他的跟前，才看见Squall手有少许活动。他接过了香槟，一口一口地喝下……。过了不久，本来沉默的气氛给从Zell口中传来的声音打破了，他用急速的脚步走到Squall的面前，说着："从今以后我们就是SeeD，请你多多指教！"还示意想和Squall握手，但Squall并

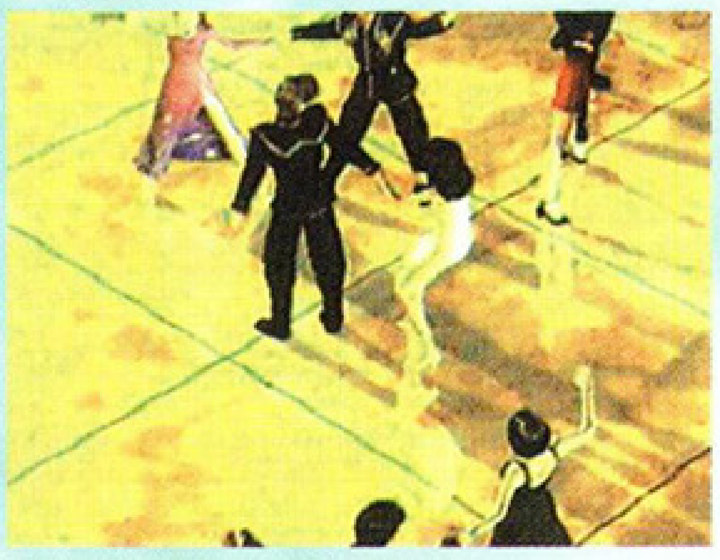




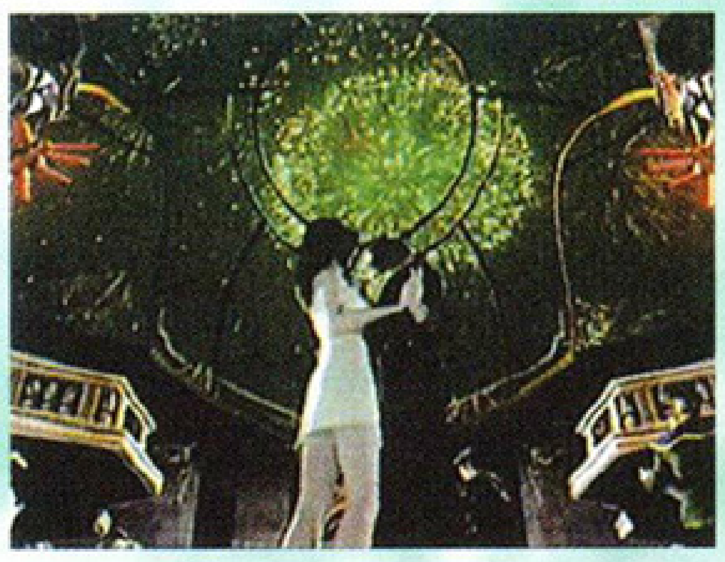
没有理会Zell的说话，继续把酒杯端到自己的唇边。Zell看见Squall的反应，令他再没有意欲在这里逗留，在Zell离开的一刻，口里埋怨地说着：“为何成为了SeeD还是一点儿也没变！”。同一时间Selphie也从后方过来，她本想叫着Zell希望他能加入学园祭实行委员，可是Zell说着有紧要事便溜走了。但Selphie并没有气馁，这次她下手的对象换成了Squall，Squall看见她如此积极，也不好意思推辞（选第一个）。Selphie知道后显得十分高兴，她说要先去准备校园祭的事需要先行离去。经过一轮吵闹之后，气氛又再次回归平静。Squall轻轻的抬头望向天空，刚巧看见一颗流星在漆黑的夜色上滑过，流星尾部所留下的光线，寓意着一段新的爱情即将开始。Squall把视线投回舞池之中，刚巧他看见一位身穿白色吊带长裙的黑发少女，同时，少女也把本来注视着流星的视线移到Squall



身上，霎时二人四目交投，少女轻轻一指上空，但Squall不明所意露出一个疑惑的表情，接着少女一步一步地走到Squall的面前，还大胆地说：“你是这里最有型的一个”，听到她的说话Squall也不知应如何应付。少女再说：“不如一起跳舞如何？”Squall并没有回答。少女看见Squall犹疑的样子于是又问：“莫非你是个只会跟自己喜欢的人跳舞的人？”Squall也没有回答。此时少女突然灵机一动，接着用她纤细的指头在Squall的脸前不停打转，象要催眠Squall似的，接着便念起咒语：“Squall……Squall……变成喜欢我……变成喜欢我”少女再问：“不行吗？”，此



时Squall终于开声了，说着：“我不会跳舞的”少女高兴地说：“不打紧，不打紧，我正找寻着朋友，只有一个人的话是不能走入舞池的”。接着少女便牵着Squall的手把他强拉到舞池之中。起初Squall和少女并不合拍以至丑态百出，常常弄到四周的人。Squall本想放弃，一走了之，后来幸得少女极力阻止。过了一会，二人之间才开始渐渐取得默契，舞步亦变得越来越纯熟。他们在舞池



之中起舞着、喜悦着、享受着，彼此的心灵已经渐渐地接通。就在此时，砰的一声，烟花在夜空中不断地扩散，Squall也不禁被光芒吸引着，少女看见Squall喜悦的神色，也泛起了微微的浅笑。当Squall回过神的时候，少女已找到她要找的朋友，跟Squall作揖后便离去。而Squall只能目送她的远离。

秘密的场所

Squall独自在露台乘凉，Quistis慢慢地从后方走近，她带着讽刺的口吻说：“你真的是成绩优秀呢！就连刚才跳舞也是”Squall对Quistis的言论并没有表示任何反应，二人沉默了一会，Squall问道：“找我有什么事？”Quistis听了后气愤地说：“跟不相认的女孩跳舞就行，跟我在一起就不行吗？”Squall



说：“不要这么凶，你是这里的教师，而我是这里的学生是吗？教师在我身旁沉默不语，会使我有一种难受的感受”。Quistis笑着说：“你说得对，我也太过敏感了……把刚才的说话忘记吧！当没事发生过”。Quistis转了话题说道：“有新的传令来，我和你要一起到俗语称为“秘密场所”的地方去，过了门限之后学生们都会在那里相聚，但到那里必须经过训练设施”，对感情迟钝的Squall还不明白Quistis的意思，还问道：“到那儿做什么？由于会违反规则，大家不是要回房间的不是吗？我是不会去的，我不想让风纪委员捉到啊！”Quistis听到Squall的回答差点儿笑得不懂出声：“好吧！换回便服后在训练设施的入口集合好吗？这是我最后



的命令啊！”

Squall在房间换过衣服之后，便前往大堂右上方的训练场。在入口处已见Quistis在等待，接着二人便一起进入训练场之中。在训练场中遇到大多是足节植物，它们使用催眠和毒攻击，最好不要跟它们纠缠。此外还有机会遇暴龙，它拥有万多点HP，而且攻击力强横，遇到它时要多加小心，如已学会G.F.死之宣告便能在三回合里打倒它，打到它后得到的“龙之牙”更是制造最强武器的必要道具。

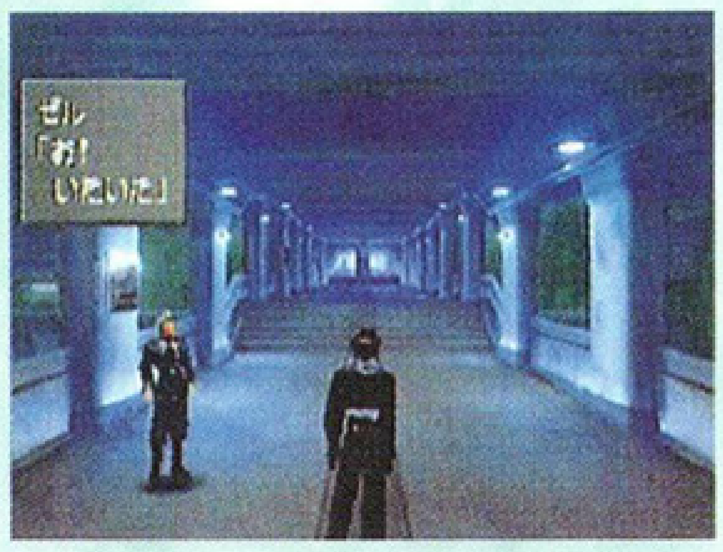
由训练场最上方的入



口进入便是秘密场所，一进去Quistis感慨地说："很久没有来到这儿了！"接着二人走到能够望见GARDEN的一边，靠住前面的石垒，之后二人便进入了沉默的状态。首先开声的是Quistis，她问："现在几点呀"Squall回答："已经过了十二点了"Quistis听了后不禁长叹一声……！Quistis说道："从今日起，我Quistis再不是教官了！现在我和你一样是SeeD了，日后还可能有合作的机会呢！"Squall想了一会后回答："……是吗"Quistis："只有这些吗？"Squall："你不是已经决定了吗？既然是这样我只有尊重你的决定"Quistis："其实我是因为指导力不足……所以失去了当教官的资格"Quistis:"十五岁的时候我成为了SeeD，十七岁我取得当教官的资格，从那时开始，到现在还不足一年"Quistis："我已经很努力的了！为何我会那么差劲的呢……"Quistis:"你是不是在听着的呀？"Squall不耐烦地说："你的说话还没有完吗？这些说话我不想听！"Squall："对于我来说，他人把不满和不安说给我听，我也不懂对他说什么！"Quistis激动地说："我没有想过你会对我说什么，你只要好好听住便好了"Squall："如果是这样你不如去跟墙壁说话行了！"Quistis:"莫非你没有想别人聆听你的心事的时候吗？"Squall："自己的事不是只有自己才知道怎做的吗？"Squall："我并不想成为他人的物品！"接着Squall便独自离去，Quistis:"指导力不足……教官失格，原来如此，我想我明白了"。

在离开训练设施之际，突然听到一位少女的悲鸣，于是二人便前去看过究竟，到达后发现少女被魔物缠绕住。于是二人马上前去相助。敌人是一只蜻蜓和四条石虫，他们的HP的攻击力并不高，只要不停使用G.F.便能取胜。而在蜻蜓身上能抽取提高魔防的魔法，应多取一些。

虽然把怪物打倒了，但那少女又立即被



GARDAN的人带走，Squall并没有再深究此人是谁……。

Squall回到学生宿舍，想不到在通道处遇到正在找寻自己的Zell，他说由于Squall已成为了SeeD，因此所住的房间会由双人房变作单人房，听完后Squall便返回自己的房间休息。

新的任务

醒来后，Squall马上接到新的命令，他需要穿便服到校园出闸口前集合，任务的目的地好象是要到碘巴，Squall在桌子上拿取了"月刊武器4月号"（有了它便能改造出新的武器）后便离开房间。

在学校的大门口遇到校长，教师和Selphie，当离集合时间只余一分钟的时候，Zell才踏着飞行滑板来到，但由于在校园里踏飞行滑板是违规的，因此Zell的飞行滑板立刻被没收了。因为请他们的雇主价钱太低，所以只得Squall、Zell和Selphie三人参与这次行动，校长说："这次任务的目的地是要到碘巴（森林的意思）"支援某个组织，在碘巴的火车站会有那组织的人和你们接洽，他会对你们说出暗语，这时你要说"不过还有猫头鹰在啊"（注：猫头鹰在日语里的意思是指地下组织），还有你们要服从组织的命令，接着校长任命Squall为队长来回应，而其余两人也乐于接受。话毕各人便正式出发。

在此时如果再和校长谈话可获得一神灯魔法，使用它后便会立刻和暗黑G.F.战斗，战胜后它便会加入。但由于它的力量极之强，跟它战斗之前紧记记录游戏。

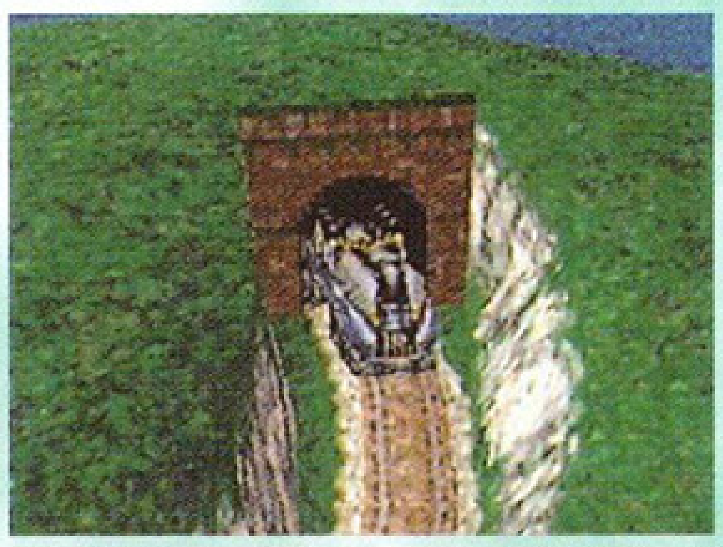
此G.F.所使用的重力术魔法能令我方全员失去



四分之三的HP，因此重力术是无法直接杀死我方的角色。它的攻击模式是先用重力术把我方角色的HP扣至四分之一，接着再用物理攻击把我方的角色杀死。所以和它战斗之时，应用加强物理防御的魔法加在我方每位角色身上，接着再用双重魔法使我方角色在一回合里能使出两次同样的魔法，当体力减少时便能有效地使用回复魔法保住性命。至于攻击方面可先从它的身上抽取重力术，以其人之道还治其人之身（也要抽取一些留作日后之用）。待它的HP减少便再用召唤兽全力出击。

地下组织－利治斯坦

众人离开了GARDEN，便前往曾经到过的巴拉姆镇。在镇里购买了一些道具。三人便前往车站，用3000元买了车票，接着可乘坐火车到碘巴，由于三人已成为了SeeD，因此他们可以使用GARDEN专用的房间。在房间中找到了宠物通信一月号。接着Zell问Squall知





否碘巴的事情，Squall回答不太清楚，接着Zell便开始向Squall讲解，原来碘巴是个被森林所围住的国家，大约在十八年前这个国家被格鲁巴达雅所占领。还有，在碘巴中好象有一个叫做利治斯坦的组织。说毕便看见Selphie走进来，她的样子非常疲倦，Squall叫她如果累的话便好好去休息，但奇怪的是连Zell也开始感到疲倦，接着二人相继倒下，最后Squall亦跟



二人同一命运。在梦中Squall看见三副他从未见过的面孔，（留意白色字是梦里人物的说话，而黑色字是Squall心里说的话）他们分别是Laguna、基罗士和云度，身为格鲁巴达雅军的三人，沿着草原的小路一直行（留意在这里会遇到一只怪物，将它变成卡片后，再使用“卡变化”，这样它便会变成Squall改



造武器时常用的道具“镙丝”，在途中他们说碘巴的士兵非常强悍，接着三人便乘坐小路尽头的车到了一个城镇。抵达后三人朝着右方前进，接着到他们想去的酒吧。下去后，楼梯前的侍应招呼三人到他们常坐的特等位，当三人点过了饮品后，钢琴手茱莉亚也走到属于她的钢琴处坐下。Laguna的两位朋友怂恿他上前跟她打招呼，



在半推半就的情况下Laguna终于走到茱莉亚的钢琴前，天意弄人，Laguna的脚突然抽筋，使他在茱莉亚面前出丑。跟茱莉亚道歉后，Laguna便返回自己的坐位，虽然是成功得到茱莉亚的注意，但好象是



得不偿失。此时Laguna的两位好朋友一起走前，Laguna本以为他们绝情，但后来发现并不是，原来茱莉亚正走到Laguna的身旁。接着二人一起坐下，茱莉亚知道Laguna的脚并无大碍后，便提议到她的房间详谈。之后茱莉亚便返回房间等Laguna到来。Laguna到了大堂询问柜台人，然后便带他到茱莉亚的房间。在房间中，二人什么也谈，Laguna希望不做军人之后能够成记者，而



茱莉亚说她的梦想是唱歌，还希望Laguna能为她填词。正当二人在谈笑风生之际，Laguna接到新的命令要马上前去大统领官邸，结果二人只有暂别。

Squall渐渐地醒过来，



看见Zell和Selphie二人也平安无事。他们相信刚才是受到催眠气体所袭击。但最奇怪的是，Squall和Zell在昏迷期间竟然发了一个同样的梦。

下了火车，马上便有神秘组织的人来接应（此时无论选哪一个答案也是一样），之后众人便到镇里面乘坐另一辆火车。



在火车之中，众人互相介绍过后，组织的人便



叫Squall到最深处的房间找他们的大小姐。Squall对他的安排感到非常不忿，还觉得他们雇用SeeD是来当杂工的。但他们始终是雇主，Squall也只有听从对方的命令去找他们的大小姐。

于是Squall便独自走进最深处的房间，在房里竟然再次遇到在舞会共舞的少女，她知道Squall是SeeD感到异常惊讶，她曾经多次尝试聘请SeeD来帮忙，但由于她们的组织很少，根本没有足够的金钱去雇用SeeD，所以每次也不成功。最后她自己唯有亲去GARDEN一趟，在Seifer的介绍下，她成功地找到了校长商讨雇用一事，校长很快便答应了。之后



少女才作自我介绍，她名叫RINOA，在故事末段会有机会成为新一代的……（卖关子），此外少女还把她的宠物“安祖”介绍给Squall认识。随后二人便前往会议室开会，这次作战的目的是要掳走格鲁巴达雅的总统达尼古，他们打

算利用伪装的车和人，换走真的总统及他所乘坐的火车。讲解完毕后便散会，Squall在会议室的告示板

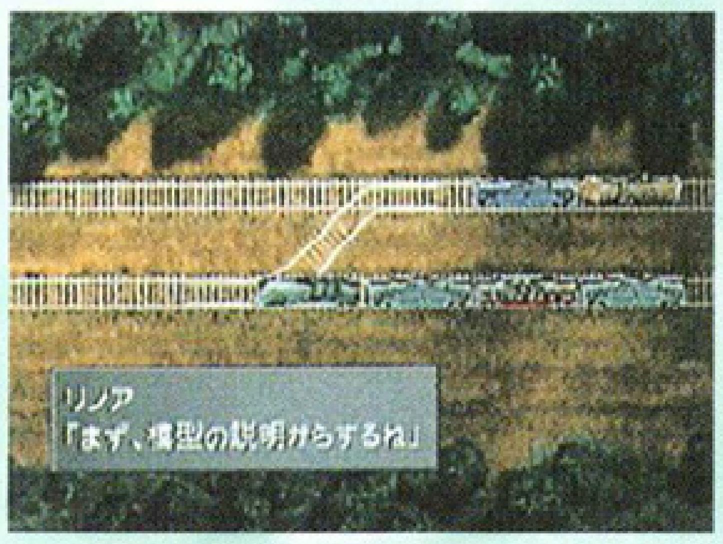


上读过“月刊黑暗政治危机”后，回到RINOA的房间找到了宠物通信2号。接着跟入口前的人说OK作战便会开始。（跟此人玩卡片游戏的话可得G.F.卡呢！）

作战方法

（RINOA会一直指导你们，失败了也只是重做罢了）。

首先按R1或L1来确认守卫的位置，待他们走远后便按“下”键，Squall会跳下火车，此时画面出现四个数字，然后要跟数字输入一次，完成后按上



令Squall跳回车顶，重复地做便可。（如果能在限定时内完成的话SeeD等级会提升1）

众人记录和确定已为各人装上G.F.之后，便和RINOA一起走去找达尼古总统，RINOA本想叫他乖乖投降，但总统不但没有



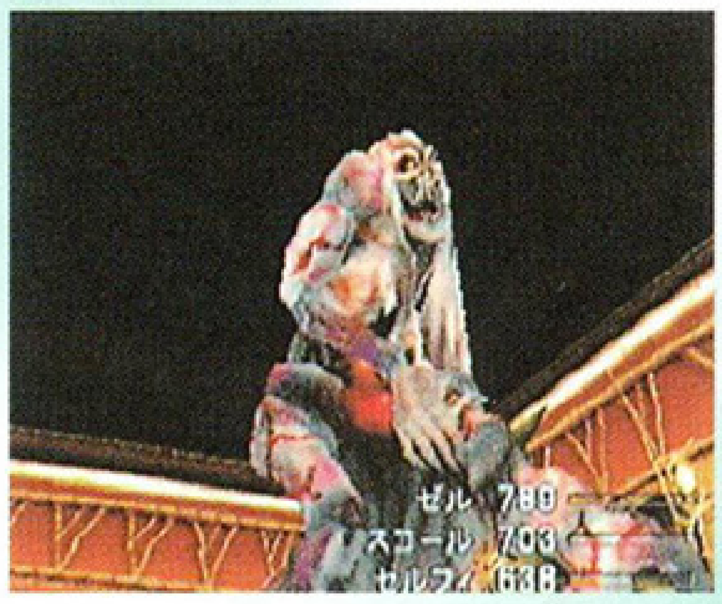


投降还反问RINOA他不投降又怎样，原来这总统是伪装的，接着双方便展开战斗。

总统的替身并不强，只要三下手脚便能把他打倒。之后他会变成丧尸，HP有3650，怕火、地、圣三种属性，但毒对它无效，它每次攻击能扣我方角色百多点HP，此外它还使用多种状态攻击，如受到状态攻击时，可从它的身上抽取状态回复魔法来治疗。此外在它身上还能抽取双重魔法、狂化魔法、丧尸魔法，把假总统打倒后，众人失望地返回作战室，而RINOA更为这次行动感到后悔，此时其中一个利治斯坦的成员急忙地跑进作战室，说已找到了真总统的去向，现在总统正向着碘巴的放送局去。Selphie相信此事和之前在电波塔所发生的事件有关，但众人始终不明白在格鲁巴达



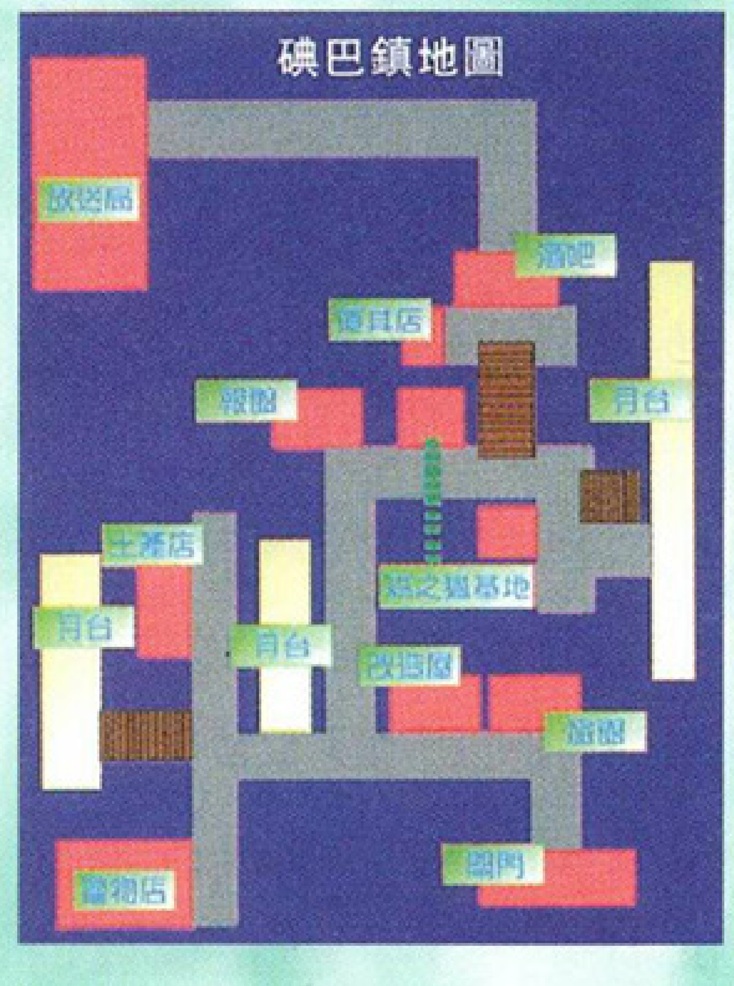
雅中又不是没有放送局，为何总统要亲自来到碘巴呢？此时Squall想在电波塔所听到的一段说话，并向大家覆述：“由于世界各地的放送局都改用了H.D.回路，令它们不能使用电波传送。总统打算用电波传送一些讯息到没有电缆



联系的地方”，但众人还未知道总统的真正目的，Selphie突然说：“可能总统想跟全世界的人成为好朋友呢！”她的天真令众人啼笑皆非。接着利治斯坦的三人开始进行秘密会议，Squall本以为任务已经完了，于是便前去跟RINOA道别，但最后发现契约书订明Squall三人需要帮助利治斯坦直至碘巴独立为止。结果Squall三人只能继续参与他们的行动。



Squall、RINOA和Zell三人组成队伍返回碘巴，目的是到放送局。下了火车后，众人经火车站的右方去到了镇的另一边，在报馆的通道中左方的房间里找到了魔法抽取点，而在编辑房的地下亦找到一本书，顺带一提，在镇里遇到某些敌兵，能从他们身上抽取火、冰、雷、回复魔法的升级版，如遇到时，尽量抽取多些作魔法融合之用。众人离开报馆后住入右边的小屋，打开二楼的窗发现酒吧后方有一暗道能到达放送局，继续向右行便会看见一条楼梯，经楼梯往下走便是酒吧。一下去，便遇到两个正在抢劫的士兵，士兵看见Squall便马上捕之。经过一番小斗之后，Squall终于把二人打败，Squall顺利进入了酒吧。便听到有人说着利治斯坦的坏话，说利治



斯坦的作战失败而导致格鲁巴达雅军有借口在这里四周抢劫。RINOA本想马上反驳，不过坐在右方的客人早她一步出声。接着，众人跟坐在后门前的人谈话，把刚才得到的卡交给他（也可以请喝酒，不过请他喝不喜欢的酒，他是不



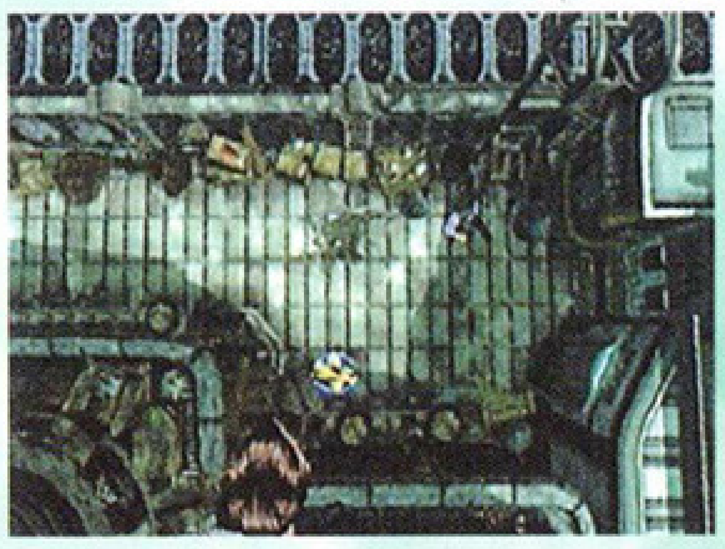


会让开的)，此人为了多谢Squall，所以送他一张卡。最后会让路给Squall让他使用密道。

众人经酒吧的后门出去，一直向前行，经尽头处的楼梯到放送局，在中途刚巧遇到街头电视的传播，于是大家驻足观看。但发现该电视的接收不良。此时，利治斯坦的其中一位成员华治前来报告，他说



总统已进入了放送局，但由于守卫众多不宜硬闯。说毕他便离去。RINOA决定改变策略，待总统离开的时才下手，她相信此时的守卫一定较少。面对RINOA的决定，Squall继续一惯的作风回答：“我会听从你的命令跟你的敌人战斗，这就是我的工作”，RINOA讽刺地说：“听从命令？这就是工作？只会听从命令的人生真是快乐呢！”Squall和Zell听了后



马上笑起来，Squall说道：“你怎说也好，不过希望你能好好地利用我们来得出最好的成果！但是我并不认为你能够这样做”RINOA说：“请你言明好吗？”Squall说：“你们是在认真的吗？坐在地上开



作战会议？作战计划五花六变？没有我们的意见你们便不能自己作决定了吗？给这样的组织聘用，我也危在旦夕。”Squall平心静气后说：“……对不起，我说得过份了”RINOA说：“为何你要这样说呢？我想只要SeeD来的话什么事情也会变成轻松，但原来并非我想的那样简单！而到最后也只是雇用你们罢了，并不能结成真正的同伴。算了！现在作战中止，暂时解散吧！”接着



RINOA自言自语：“从窗口进去可能行得通？看见吗？果然就象孩子玩耍一样”，RINOA垂着头说：“我是认真的……虽然不知多痛苦……不过我是认真的呢！”接着RINOA便沿着楼梯跑去了，同时Selphie亦从RINOA所跑的楼梯上来了，就在此时，电视的荧光幕开始清晰，众人马上注视着它。

《电波传播》“经过司仪的介绍后，总统隆重出场。总统这次用电波向世界传播的目的是希望建立一个和平的世界，但由于格鲁巴达雅跟各国之间还有很多问题需要解决，为了解这些问题，总统打算跟各国的元首见面。接着总统宣布代他实行这次计划的大使，她就是－魔女。”



Seifer突然走进录影室，把四周的守卫打倒，还用刀挟持着总统，而Quistis亦随之进来，接着她急忙地向着摄影机说：“在碘巴的SeeD你们见到吗？请你们来这里吧！我已经得到许可，请你们来帮助我！”

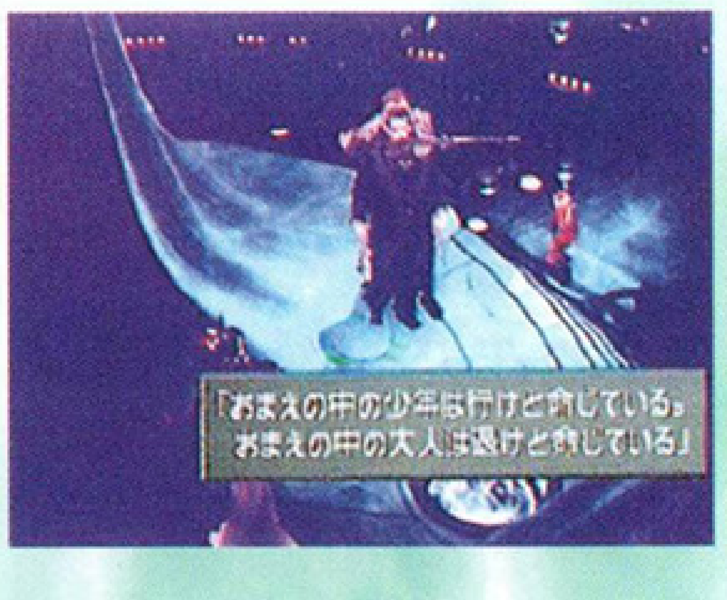
众人听到后急忙地跑到录影室，进入了录影室，看见Seifer依然挟持着总统，Quistis说Seifer从惩罚室逃脱，还不知道令多少人受了伤。Zell听了后非常气愤，还说要把Seifer捉回GARDAN，虽然Squall极力阻止Zell说出自己是



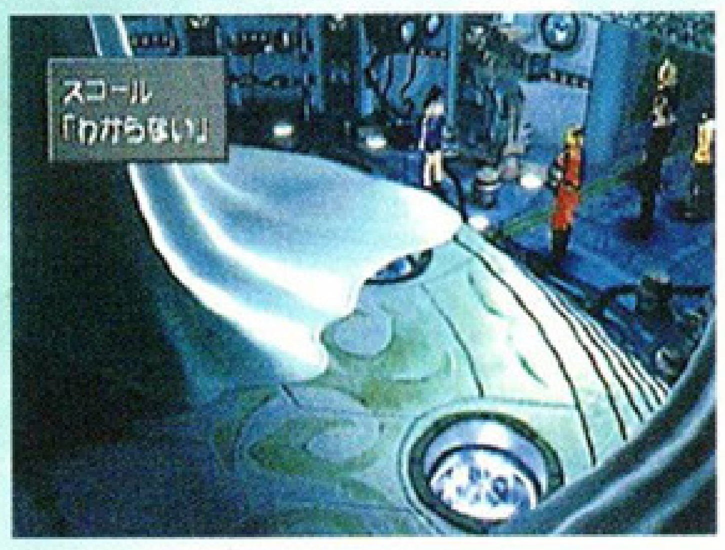
GARDAN的成员，可惜已经为时已晚。总统说如果敢动他分毫，定会挥军把GARDAN消灭。Seifer也知道情况不妙，接着他把总统带到后台，而各人也随他走入后台之中。

魔女的登场

神秘而高贵的魔女从隐蔽处慢慢地走了出来，对Seifer说着：“……可怜的少年”Seifer有些紧张的说：“不要靠近我！”魔女：“生存在混乱年代的少年，究竟是进还是退你自行去决定”。Seifer:“不要过来！”魔女好象知道Quistis将会进内似的，在她未进内的时候已经念起咒语，待Quistis一进入后台便用魔法把她打在地上。魔女说：“在你心中的‘少年’叫你不要前进，而你心



中的‘大人’却叫你不要后退。究竟哪一个才是正确，就连你自已也不知道。想不想我帮助你？想不想我从绝境中救你出来？”Seifer:“收声！”魔女：“求我帮助并非可耻的事，只因你还是少年”Seifer:“我……不要说我是少年！”魔女：“你已经不想做少年了吗？”Seifer:“我不是少年！不过我已经没有容身之所，那么，我就跟



少年时代道别和你一起吧！”同一时间，Seifer把扶持着的总统放开。接着向刚进来的Squall等人挥手道别，随之由隐蔽处离开。而魔女也使用魔法把Squall等人打倒后从隐蔽处离开。待Squall等人能够走动的时候，神秘女性离开的地方已经消失了，而RINOA现在才找到后台，她询问着Seifer在哪儿，众人无言而对，最后Squall只说了一声不知道。但RINOA心知，如果是Seifer在的话就一定会无事。

众人沿着进来的路一直走，在途中Squall担心的问利治斯坦其他成员现在如何，RINOA很放心地说："没有事的，他们的逃走功夫很了得！”Quistis听了后不禁笑起。众人直至走到酒吧附近才停下来，RINOA认为暂时离开碘巴会比较好，Squall想了一会也赞同她的说话，RINOA听到Squall的答覆后雀跃万分，之后RINOA带着一行人往安全的地方去。进入酒吧后，小屋的婶婶说RINOA的秘密基地出了



事。叫一行人先到她的小屋暂避。出了酒吧后，众人向着报馆的方向走，接着进入了报馆边的一间小屋。

前往格鲁巴达雅的GABDEN

进入小屋后，婶婶叫大家慢慢休息。接着RINOA对婶婶说了一声："多谢呀！首领”。Squall听到RINOA称她为首领感到莫名其妙。原来婶婶是“森之狐”的首领，RINOA还自豪地说："在这镇中差不多所有人都是利治斯坦的成员，参与行动的不单只我们几个”。过了一会Selphie问了一个问题，究



竟Seifer为何会来呢？RINOA猜想他是为了“森之猫头鹰”而来的。因为Seifer并非坏人，所以RINOA也找了Seifer商量。此时格鲁巴达雅的士兵找到来了，为了安全起见，各人到了二楼暂避，在二楼Quistis认真开口了，她说当初听到GARDEN竟然只派了Squall他们三新人到碘巴对付格鲁巴达雅的千军万马感到异常愤怒，于是便独自到了碘巴来。接着Quistis把话题移到Seifer身上，Squall认为他现在已经有被杀的危险，但RINOA依然给Seifer讲好说话，还责怪Squall是一个无情的人。Squall并没有理会RINOA，接着他提出了一个疑问，魔女跟总统是一伙的，那么魔女应是Seifer的敌对人，如此说来Seifer的举动便变得不可思议。RINOA解释他可能只是想保住性命才跟魔女走，Squall也只能说但愿如此。

接着婶婶便进内，她说镇内只余下格鲁巴达雅的常驻部队，其余的已经搬走，现在是离开这儿的好时候。众人马上到一楼商量未来的去向。最后大家决定前往位于格鲁巴达雅的GARDEN，而到格鲁巴达雅的方法是乘坐往学园东的火车，到达了学园东后，越过西面的森林便会到达。Squall、RINOA和Quistis后便正式出发前往（先为所有人装备G.F.）格鲁巴达雅的GARDEN。

在报馆的门口，找到了伪装格鲁巴达雅士兵的华治，他说碘巴大部分的火车站已被封锁，现在只剩东面的车站，叫大家快点前去。最后他叫Squall要



好好地照顾RINOA。Squall回答："明白了！你也要小心。”跟华治道别后，众人向右方的东面站前去，在途中又遇到伪装老人的庄，他把火车票交给各人，但由于之前并没有预计Quistis在内，庄只好把自己的车票让给Quistis。接过车票后，众人继续往右方的车站（站前有SAVE POINT），上了火



车，跟所有人谈话后便来到了学园东站下车。

再次进入梦境

众人进入了西方的森林（按SELECT打开地图，左面便是西方），在森林中Zell再次怪责自己把SeeD的身份泄露，以至GARDEN卷入被攻打的危机之中。在谈话的中途，Squall突然晕倒地上，接着其他人也一个一个倒下，但奇



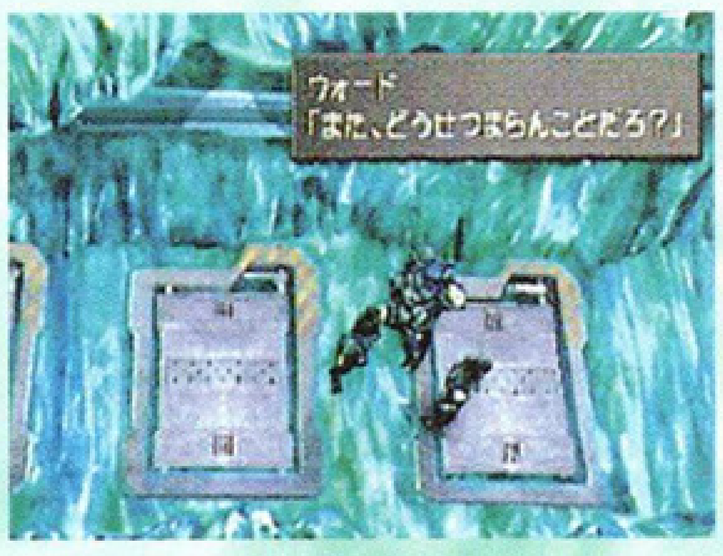
怪的是只有RINOA一个没事，接着众人再次进入梦中。

Laguna、基罗士和云度三人被派到一个墓地里侦察，但心还在茱莉亚那儿的Laguna竟然连地图也忘了带，结果三人只好硬着头皮进去。（检查有否装

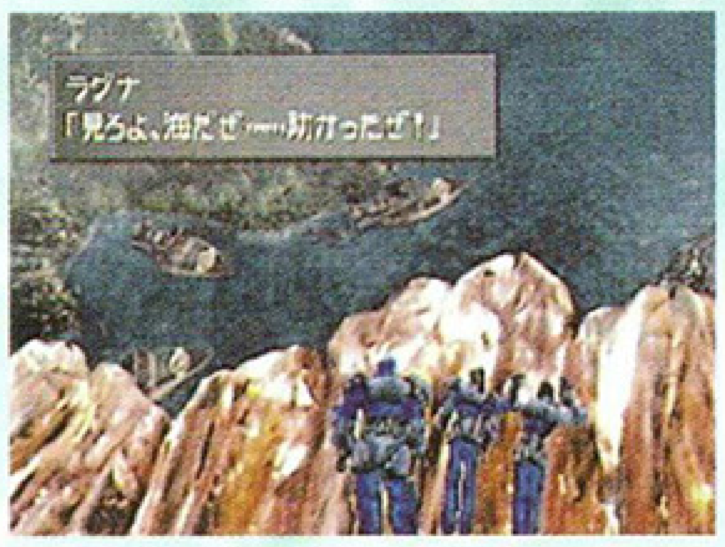


上G.F.）

进去后，三人便被敌人围攻，把他们打败后，众人便朝着墓地的深处走去。（留意在墓地中有一只怪物，遇到它便要小心它的特殊攻击，它会令受攻击的人马上脱离战斗，进入战斗不能状态，而有机会的话能从它的身上抽取魔法。）在途中各人找到很多



设下陷阱的工具（设不设置都可以），几经辛苦三人终于找到了出口，但一出去发现是一个悬崖，此时，突然敌人的伏兵从后方出现，三人尽力抵抗，可是最后还是被敌人所打倒。基罗士和云度被敌人打至重伤，Laguna只有孤注一掷把二人从悬崖上扔到海中，希望靠着水流能到达远方



的海港，最后Laguna也一起跳到海里。

格鲁巴达雅的GARDEN

众人慢慢从梦中醒来，跟上次一样，他们在梦中见到的Laguna的事情。虽然大家对此事毫无头绪，但既在这里白想，不如先到格鲁巴达雅的GARDEN去。

进入了森林后向左走便到达了格鲁巴达雅GARDEN，众人由门口一直走到闸口，由于Quistis曾经跟这里的学长见过几次面，于是她提议由她到校长室报告状况。Quistis离开后，Squall便在校园里四处游逛，直至播音器传召众人到学校二楼的应接室，大家才起步前往应接室等候。

到了应接室中，各人怀着焦急的心情等待着Quistis的回来，很快Quistis便来到了，Quistis对Zell说巴拉姆GARDEN已经无事。在调查过后证明犯人是单独行动，并非受巴拉姆GARDEN所指使。Zell听了后马上松了一口气，可是他又立刻想到那犯人会否是自己的同伴Seifer.Quistis接下来的一句话却吓得众人半死，她说犯人好象已被判刑，RINOA听到后伤心得坐在地上，她认为Seifer是为了帮助森之猫头鹰才会被判刑。在情不自禁的情况下，RINOA说她其实是喜欢Seifer的，当每次听到Seifer的声音，勇气便会涌上心头。虽然Seifer并非RINOA的男朋友；也不清楚Seifer所想，但在RINOA的心中已经深深地爱着他。此时此刻，众人也为Seifer讲尽好话，就连不喜欢的Zell也是。在这情况下令Squall讲好说话？他对自己的存在价值感到怀疑，不知道当自己死后他们会否记得他！这些说话不断地在他的脑海之中徘徊，一怒之下他便独自离开了应接室。

当Squall一个走到大堂的时候给雷神叫住了，雷神和风神说他们是来传话。校长有了新的命令给Squall一行人，但具体的内容就要由校长所指伟人来说。当二人问到Squall Seifer的所在时，Squall只能回答他们Seifer可能死了及说出判刑的经过。二人并不相信Seifer是一个



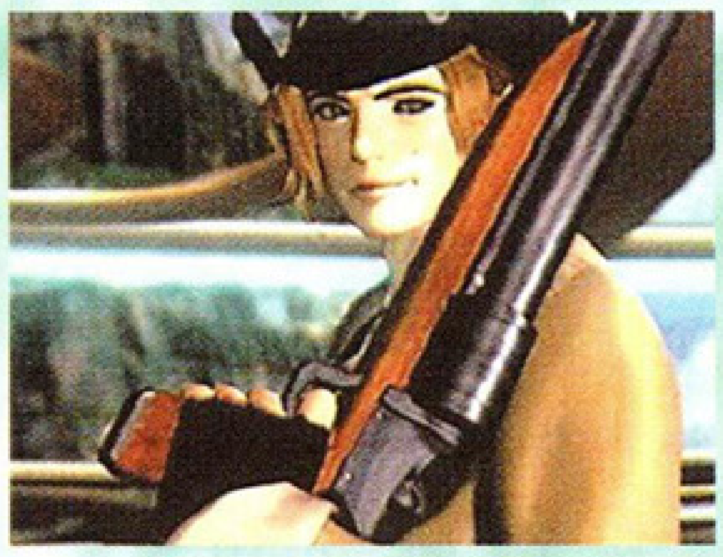
会乖乖接受判刑的人，于是便决定到格鲁巴达雅找他。当二人离开之后，播音器的声音又再次传到Squall的耳中，这次要Squall一行人到大门口集合。

受命狙击魔女

众人在大门口等了一会，便看见一辆黄色的车子驶过来。接着在大家的面前停下。在车上下来的是一个男性，他的名字叫多当拿，也就是格鲁巴达



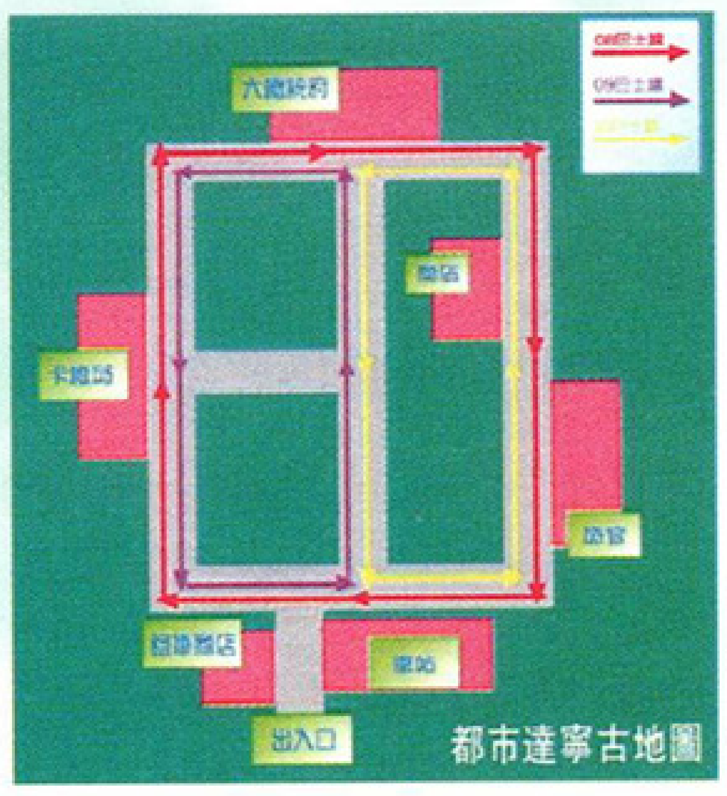
雅GARDEN的校长兼理事长。他首先向各人说明现在的形势："格鲁巴达雅任命魔女为和平大使，其目



的是为了威迫各国进行会谈，但众所周知，魔女是一个令人生畏的人物，要取得公平的会话根本是不可能。格鲁巴达雅打算利用这优势，令各国屈服，最终目的当然是支配世界，到了那时候GARDEN也难幸免于难。"同时多当拿命令各人到魔女的根据地，而具体的内容就写在命令书中。Squall接过了命令书后提出了一个问题，在命令书之中提及要狙击目标，



但在Squall一行人中并没有狙击的能手，多当拿说这问题很简单，接着他介绍了格鲁巴达雅GARDEN最优秀的狙击手Lrvine Kinneas给大家认识。介绍完毕后多当拿便离开。但看来Zell并不喜欢Lrvine。接着Squall正式向大家讲解命令书的内容。Squall怀着沉重的语气向大家说出这次任务的真正目的是一"暗杀魔女"。而暗杀的方



式是远距离狙击。狙击手由Lrvine担任。其他人员要全力支持他。如果狙击失败的话就需要跟魔女正面战斗。最后Lrvine自信地说他是决对不会失败的。

众人为了实行这次暗杀任务，于是前往格鲁巴达雅的首都都市达宁古跟卡维大佐会面，商讨具体的作战方案。

接着Squall便自行选择作战队伍，最后Squall选择了Lrvine和RINOA作为战斗伙伴。

出了GARDEN后，一伙人向西南走，很快便到了火车站。给站长三千元便能乘坐火车到都市达宁古，在车上跟所有人谈话后便会到达目的地。离开了火车站，乘8号巴士到卡维邸宅时按X下车(步行一样能够到达)，接着跟右方“卡维邸”前的士兵谈话。

卡维大佐的测试

众人经过长途跋涉终于来到了卡维邸，大家前去跟门前的士兵谈话希望



代为通传，但卡维大佐下了命令要先测试这班SeeD的实力才让他们进去邸中。那测试是这样的，在数日前有一名参加这项测试的人在无名王墓中遗留了一件武器，在武器之上有一个号码。Squall要进入王墓找出这武器上的号码，之后返卡维邸报告。

此时玩家可给3000元向他购买无名王墓的情报，不过不买也罢，他只是说在王墓中有G.F.罢了，给他5000元的话便能在王墓中看到自己的所在位置，这个倒是要破费呢!

试练地—无名王墓

接过了这个测试后，众人到了首都的右方购买一些道具，接着便从左下方离开首都（火车站入口的左方）。在首都的出入口处有一所租车商店，可用3500元在那儿租一辆汽车，这样的话在地图上便不会



遇到怪物，租与不租视乎大家喜欢。

离开了都市达宁古向东北方走便是无名王墓，进入一直向前行会发现地上有一把剑，调查后会出现一个号码，必须要记着它，因为这个号码便是答案。接着前往右方的房间，那里会遇到牛兄弟的弟弟，

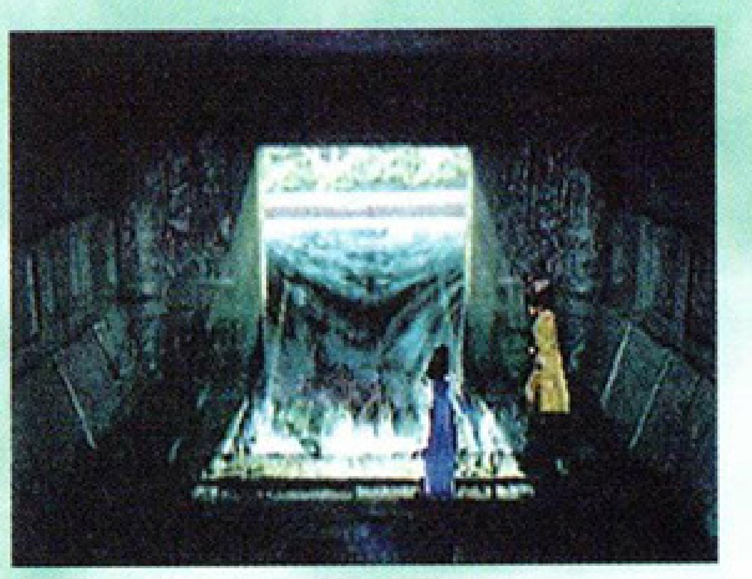


接着跟它战斗。在它身上能抽取苏生魔法，尽量抽取多些作魔法融合之用。然后前往北面的房间，在抽取点右方的墙上有一机关，按下后大量的水便会涌出。成功后到左面的房间，调查在抽取点后方的机关，这样通往中央房间的吊桥便会放下。最后便



可由地图南方进入中央的房间。进去后要跟牛兄弟二人战斗，最好先集中攻击大哥（小的那只），令它们不能使出合作技。当然使用G.F.是最有效的方法。打败它们便会成为我方的第六只G.F.。

接着众人便返回卡维邸，把在无名王墓所得到的密码告诉士兵，待士兵确认后便会让路给Squall。



暗杀行动

Squall一步步朝着卡维邸的大门前去，在大门前Squall犹豫了一会，他心想为何格鲁巴达雅GAR-DEN和巴拉姆GARDEN会跟格鲁巴达雅的大佐联手呢？但此疑虑很快便消失了，因为“SeeD是不会问为何的！”。接着RINOA在Squall后方出现，她再一次向Squall求证。她们之间的契约是否依然有效，而且RINOA希望Squall不要在这府第中提及她的事。Squall反问了一句：“你还记得使用我们的方法吗？我会绝对听从你的命令”。

进去卡维邸后，众人一直在大厅等待。RINOA越等就觉得越不耐烦，于是她叫大家在大厅中等待，而她就独自离开了房间，过了一会后，她又返回房间之中向大家说：“大家不用担心我”，接着她又离开了，众人甚感疑惑，但不一会，所有人的集中力同时落在刚刚从房间出来的卡



维大佐身上，Squall立刻上前问他RINOA在哪里，大佐只是回答：“RINOA不需要参加这次行动，这次行动的参加者就只是现在房间里的人”，Selphie问道：“莫非你就是RINOA的父亲？”大佐回答说：“你们也可以这样称呼我”，Zell听了激动的说：“父亲是军中地位崇高的人，而女儿

却是反政府组织的成员！？这样不是很糟糕吗？”大佐说：“是的……是非常糟糕！但这些是我的家事，与你们无关……”Squall心想：“也不能说跟我们无关……”大佐又说：“比起我们要做的事，这些只不过是小事罢了”Squall又想：“对于我来说，GARDEN的指令和RINOA的命令是同样重要！”接着Squall向大佐声明：“如果今次任务完了之后，我会再次实行和RINOA之间的契约，到那时候请你不要骚扰我”大佐大为奇怪地说：“骚



扰！？”Squall说：“我们SeeD有我们的一套工作方式”。Lrvine越听就越不耐烦，接着大声问道：“我们不是来商讨怎样暗杀魔女的吗？是不是应该先讨论重要的事？”大佐也知道现在不是争执的时候，于是他立刻向大家说明这次作战的具体细节。接着他和大家一起离开府邸，带众人到各自的作战岗位。

（一路上只要跟着大佐便可）大佐一边行一边说：“为了纪念魔女依迪亚和格鲁巴达雅的合作，双方决定为这时刻举行一个隆重典礼。典礼的会场是大统领的官邸，在典礼的举行期间，你们会分成两组人各自在指定的位置行动。“凯旋门组”用高速进入凯旋门之中待机，而“狙击组”则在大统领官邸正门前待机直至典礼完结”，接



着大佐带大家到达大统领官邸。大佐又说：“当典礼完结的同时，魔女的巡游亦会展开，而大家眼前的大门就会打开，但你们不要轻举妄动。当大门打开的时候，”“狙击组”便开始行动，“狙击组”要以最快的速度到达大统领官邸的最上层，接着由通道下的秘道进入时钟室取得狙击枪，在20：00之前必须到达这里待机。魔女巡游的路线，是在环状道路上走一圈，最后会返回广场，当巡游队伍转入凯旋门之际，“凯旋门组”便马上进入凯旋门之中按键把铁栏放下，把魔女困在凯旋门之中，此时“狙击组”便向魔女攻击。说完后大佐叫一行人到四处逛逛及购买一些道具，准备好后回到卡维邸找他。

回到卡维邸。众人开始决定组员的分配，最后决定由Squall和Lrvine组成“狙击组”Squall担任此组的队长。而“凯旋门组”则由Quistis、Selphie 、Zell三人一组，由Quistis担任队长。

当Quistis正要离开房间的时候，RINOA突然闯进房间之中，RINOA问Squall在哪儿，但Quistis很不耐烦地说：“RINOA不好意思，我们要起程了”，但RINOA并没有走开，还从手上拿出一件名为奥达恩·伯古露的首饰，此首饰似乎有抑制魔女的能力，她还欢天喜地说：“虽然不知它的效用如何，但相信一定对这次行动有帮助”Quistis听了后立刻笑起来，用激动的语言问RINOA：“那么你想怎样做呀？把这个首饰戴在魔女身上？谁人做？何时做？怎样做？”虽然Quistis如此激动地说，但RINOA还不懂自己是多么幼稚，她还说：“那么就要大家一起想想啊！”Quistis怒得大骂RINOA：“我们没有那么多时间跟你玩”，说毕Quistis便独自离开，而Selphie和Zell也只好跟着她，但不知天高地厚的RINOA还说着她并不是闹着玩的……。

“狙击组”和“凯旋门组”分别跟着大佐到待机地点，在一路上Lrvine问Squall：“SeeD是否真的不会对任务问为何？”Squall



反问他：“你为何想知道？”Lrvine说：“不论敌人是否坏人，你是否会跟他战斗？”Squall：“敌人是坏人？并不能用善恶来分辩敌人和我方，因为两者也只不过是立场不同罢了，而哪一方也会认为自己是善的那一边，因此并没有好人和坏人存在，只存在着敌人和不是敌人”。接着众人来到了凯旋门，大佐向“凯旋门组”讲述行动的方法，而“凯旋门组”进入了凯旋门之中。Squall跟着大佐到了广场。Squall从大佐口中得知原来魔女举行巡游的目的是为了到格鲁巴达雅GARDEN，并打算把那里变成自己的基地。因此为何格鲁巴达雅GARDEN要对抗魔女，答

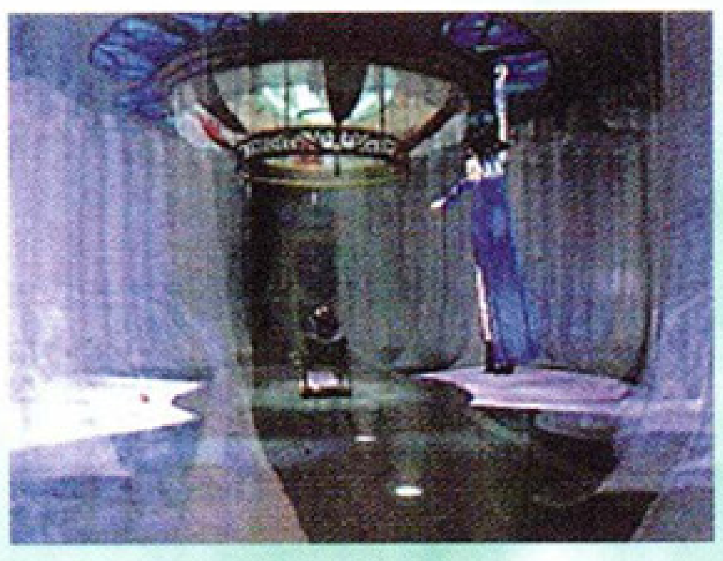


案也显然易见，接着大佐便离去。

另一方面，Quistis知道刚才RINOA说得太过份，于是便决定回卡维邸找RINOA道歉。镜头回到卡维邸的房间中，大佐因为不想RINOA冒险，于是把她困在房间中，但大佐一时不慎，竟然忘了锁门，让RINON逃走了。当Quistis去到房间时RINOA已不在，最后众人反被大佐用来困住RINOA的机关所困……。

RINOA由货车的货物攀到二楼，再经楼梯到

了魔女的房间。RINOA竟然想用送礼为借口，骗魔女戴上“奥达恩·伯古露”，当RINOA接近魔女的时候，突然被魔女的防护罩弹开，而手上的“奥达恩·伯古露”不断地震动，还令RINOA不支倒地，此时RINOA已被魔女控制着，还跟魔女一起前往演讲台演讲。虽然Lrvine发现RINOA有危险，但Squall



坚持要执行任务。

魔女的恐怖宣言

魔女依迪亚站在居高临下的演讲台上向万千人民说道：“污积的人类，自古以来，我们魔女一直在你们的幻想中生存着，从你愚蠢的幻想中产生出来，身穿着恐怖的服饰，利用残酷的仪式把善良的人类诅咒杀害的魔女，使用邪恶的魔法把绿色的原野烧毁，令你们温暖的故乡结



冻的恐怖魔女。现在幻想中恐怖的魔女成为格鲁巴达雅的同伴，你们可以安心了”总统本想阻止依迪亚演讲，但却被依迪亚打倒地上。接着依迪亚继续



说：“我在这个幻想世界里继续为你们起舞！与带来恐怖的魔女为未来跳着万劫不复的舞蹈！跟我一起创造出究极的幻想曲，在里面不论生也好死也好都是甜美的梦。与魔女的幻想永远下去！成为魔女的仆人跟格鲁巴达雅永远下去！”说毕魔女便返回内堂之中，然后有魔法召唤出怪物。此时，整个格鲁巴达雅的人民已被魔女所控



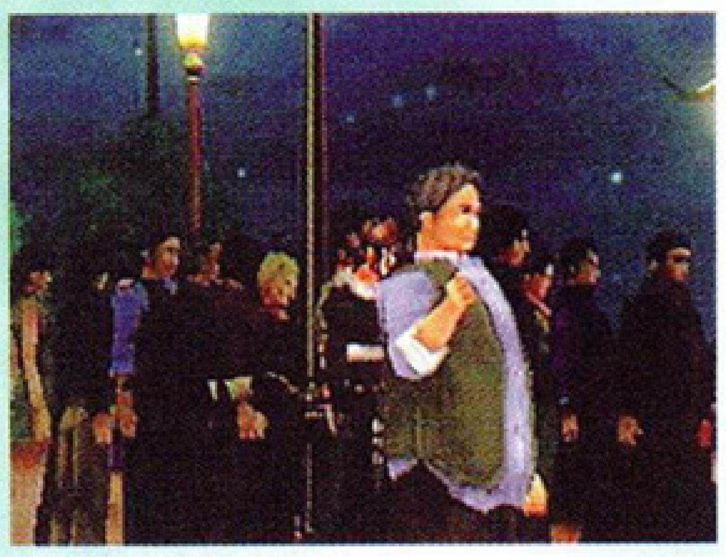
制。

被困在房间中的Quistis正懊恼着用什么方法离开房间，她从门口旁的柜中拿起了一只杯，接着放在右方的石像手中。突然石像一转，秘密通道就出现在大家的面前。虽然不知秘道通往哪儿，但这时只有放手一搏了。原来此通道是通往地下水道的，Quistis利用水车跳到对岸，接着打开前方的铁



继续前进。

镜头又返回会场之中，此时，魔女已乘着车开始在首都里巡游。Lrvine恐怕RINOA有性命危险于是和Squall一起前去救



RINOA。但在途中发现Seifer竟在魔女的车上……。Squall沿着RINOA所走的路到达了魔女的房间。在房间中二人找到了RINOA，同时也遇到了魔女所召出来的怪物，接着双方战斗起来。

他们的攻击力不高，但他们倒是要留意一下，只要把HP保持在500以上便万无一失。最重要的是能从他们身上抽取第七只

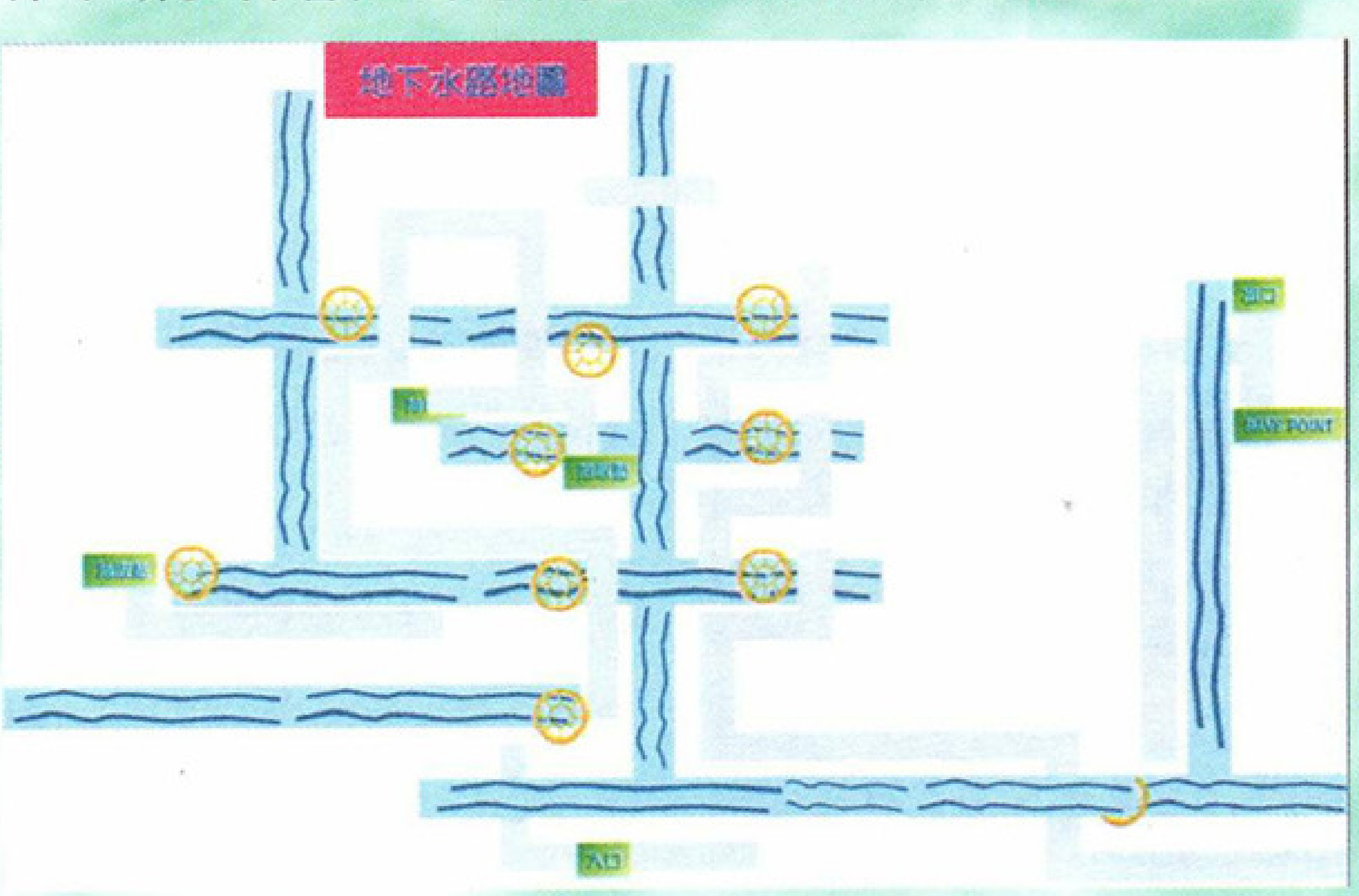


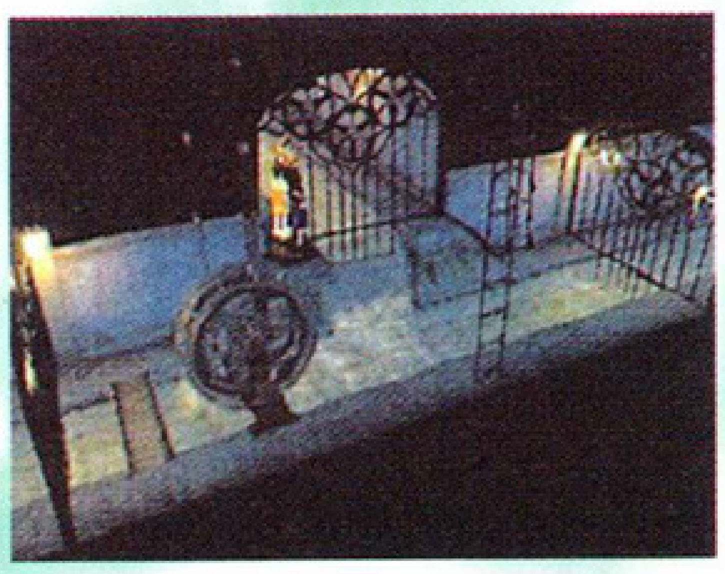
G.F.

刚醒来的RINOA身体不断发抖着，当她看见Squall时不禁立即抓着他的手，口里不断说着“好惊呀！好惊呀！”Squall对她说：“你不是时常战斗的吗？”平时不服输的RINOA现在也只好投降，她说：“不行呀！我不能够一个人战斗”。Squall拨开了RINOA手，正想和她一起离开的时候，RINOA又马上抓着Squall，命令他不准离开自己半步。看见受惊过度的RINOA，Squall也不禁叹了一口气。



三人返回走廊，从地下的秘道通往时钟室。此时RINOA的心情已平伏了许多，接着Squall拾起了地上的狙击枪，把它交给了Lrvine，为了集中精神Lrvine独坐在一旁，而Squall和RINOA则坐在圆盘之上。Squall心想：“可能狙击手真是注定孤独的”。Squall突然想起在巡游上见过Seifer，于是他把此事告诉RINOA，他还对RINOA说可能要用他的那





双手把Seifer杀死。RINOA的反应比意料之中坚强，她说：“我已经有所觉悟了，遇到这种事是很平常的，生存在世界上，有些训练内心的事情真是多的是，当然……如果能够避开的话……”，接着Squall便到Lrvine那里看看他的情况如何，Lrvine本想诈睡要要弄Squall，但最后自己却忍不住笑。



Quistis在水道中不断利用水车来前进，又把铁栏破坏来找出前路。几经辛苦才找到了出口，当众人上去后才发现已到了凯旋门。接着Quistis望出窗口，看见时间刚到好达20:00，同时Squall所坐的圆盘也升到最高点，而魔女所乘的车也刚好转入凯旋门之内。Quistis按键把铁栏放下，魔女马上被困在凯旋门之中。现在便是“狙击组”行动的好机会，Squall



不断催促着Lrvine进行狙击，但此时Lrvine的懦弱使他不能下手，最后经过Squall的打气后，他终于鼓起勇气向魔女射击。子弹高速地向着魔女的头飞去，在临击中魔女前的三米。



子弹却被魔女的保护罩所挡下，同时狙击行动也宣告失败。

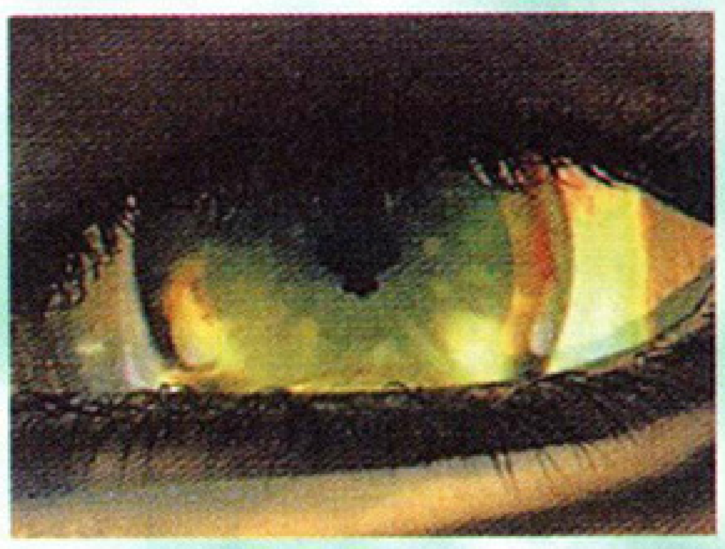
（此时会进入装备画面，紧记为Squall、Lrvine和RINOA装上G.F.和魔法。）

Squall看见行动失败，于是马上驾车去跟魔女对决，但在巡游车上，他遇上宿敌Seifer，Squall问他为何做了魔女的宠物，Seifer坚决地说自己不是宠物，而是战士，他由小至大的愿望便是成为魔女的战士。

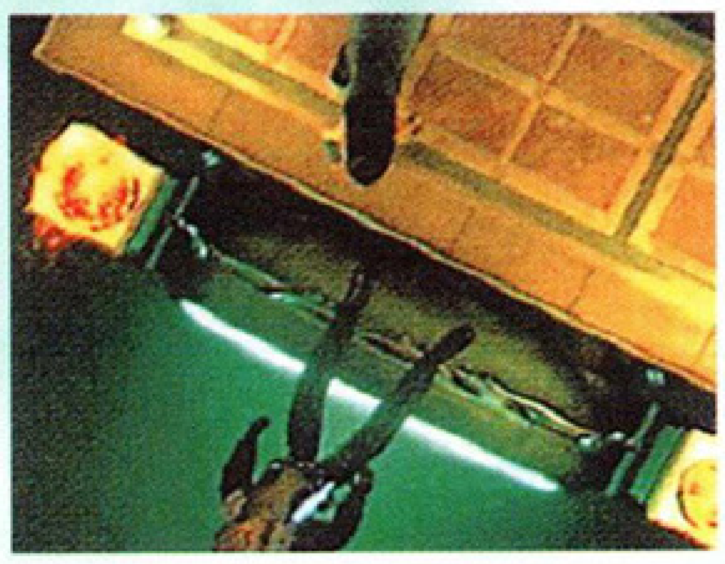


接着二人便展开战斗。

Seifer的HP只得1150，不过他的防御力却高得惊人，还是使用G.F.为妙，把Seifer打败后便马上要迎战魔女，拥有着7000点HP的她可算是没有弱点可言，硬要说弱点的话，没有攻击敌方全体的魔法，也算是弱点吧！



在她身上可抽取到回复魔法和苏生魔法，当有伤兵的时候，可直接抽取她的魔法来使用。至于双重魔法最好在第一回抽取来使用。攻击方面可用冰、火、雷三种较强力的魔法攻击他。最好加上“应援”，这样便能事半功倍。（把魔女打败后）魔女念起冰之咒文，令手上的冰矛越来越大，接着她把冰矛恨恨地抛出，在迅雷不及掩耳之间，冰予已插在Squall的



身体上，Squall四肢开始变得无力，身体渐渐地倾斜，最后由巡游车上掉下去……

重遇

艾路跟Laguna说有一位服装古怪的人找他，现在他跟莱恩在酒吧里。于是Laguna便前往小屋下方的酒吧去（要小心在镇会有怪物出现）。到了酒吧，发现是失散了的好朋友基罗士找他，自从那次惨败后到现在已经近一年了，在这一年中Laguna大半时间都在病中度过。而基罗士也放弃了做军人，一直追寻着Laguna的下落，从基罗士口中得知云度也辞去军人的职务，在D区收容所当清洁工人，还有茱莉亚就当了歌手，她的第一首歌是“EYES ON ME”，而她还刚刚和卡维

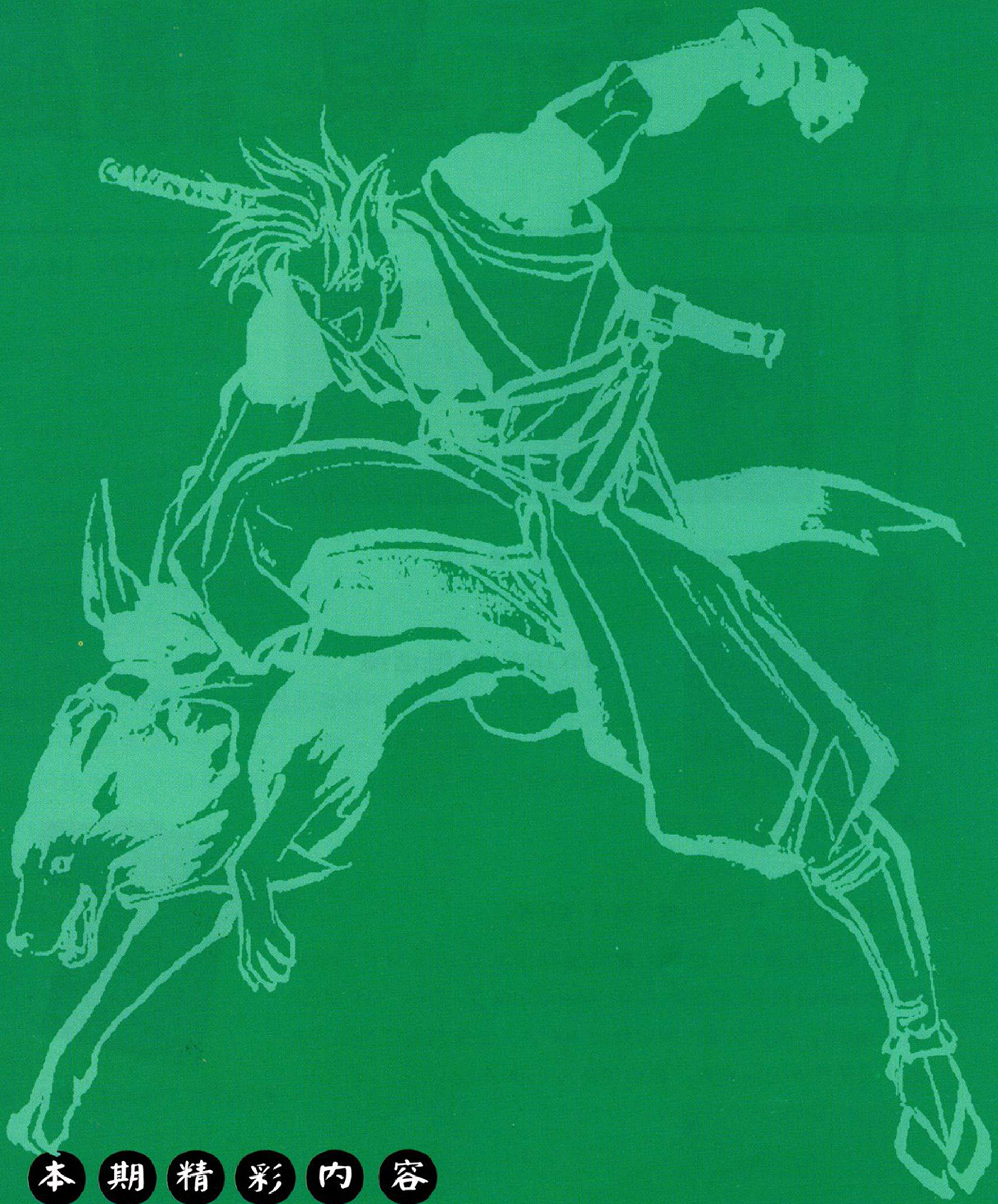


少佐结了婚。（那么茱莉亚岂不就是RINOA的母亲！？）但有杂志说茱莉亚真正喜欢的人在战场里失了踪。

Laguna为了报答这村子，每天也会在村子巡逻，今天和平时一样Laguna也到村里巡逻，不同的只是多了基罗士在一起，二人一直往镇的下方走，直到到了一间道具屋巡逻才告完结。接着二人便返回酒吧的二楼向莱恩报告，在回程的时候，基罗士向Laguna说，在碘巴的一间报馆正征求一编世界的记事，Laguna听了后，马上行动收集资料。在酒吧中，Laguna无意间听艾路问莱恩会否跟Laguna结婚，莱恩没有正面回答，只是说Laguna是不可能永远在此村



玩家之窗

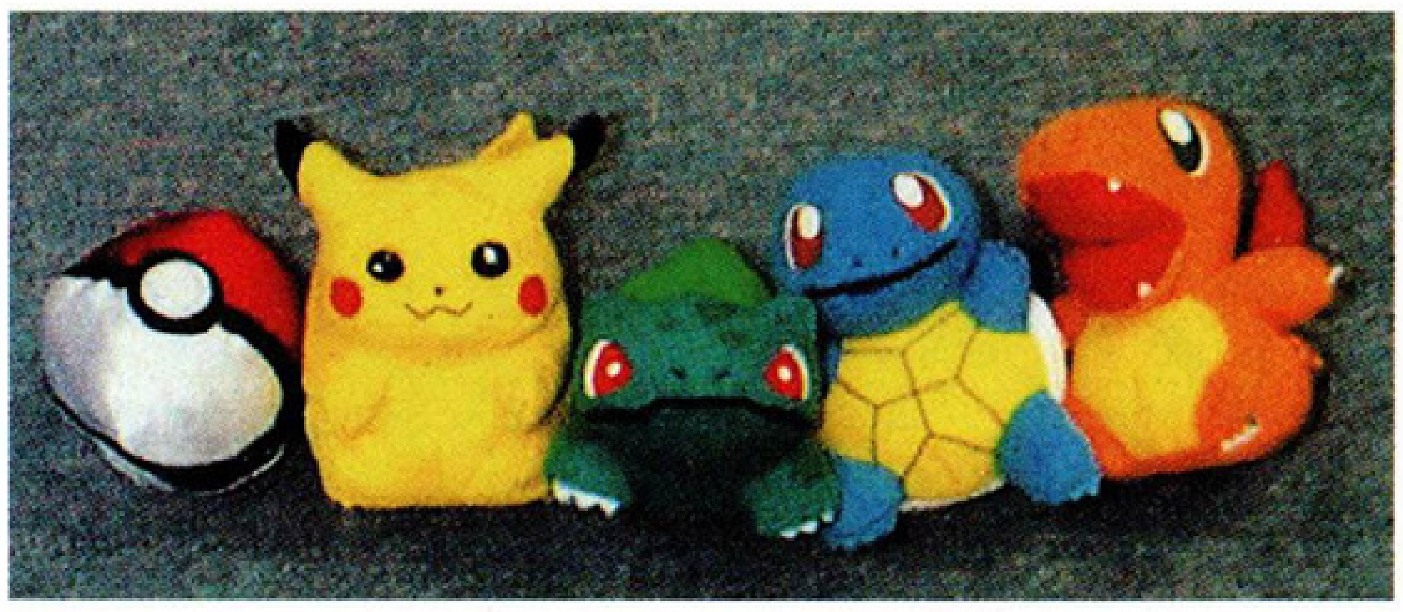


本期精彩内容

玩具精品——逛街纸上行 66
秘技门 69
电玩心里话 72
玩友沙龙 74
GAME画廊 76
游戏发售大观园 78
游戏排行榜 80

玩具精品

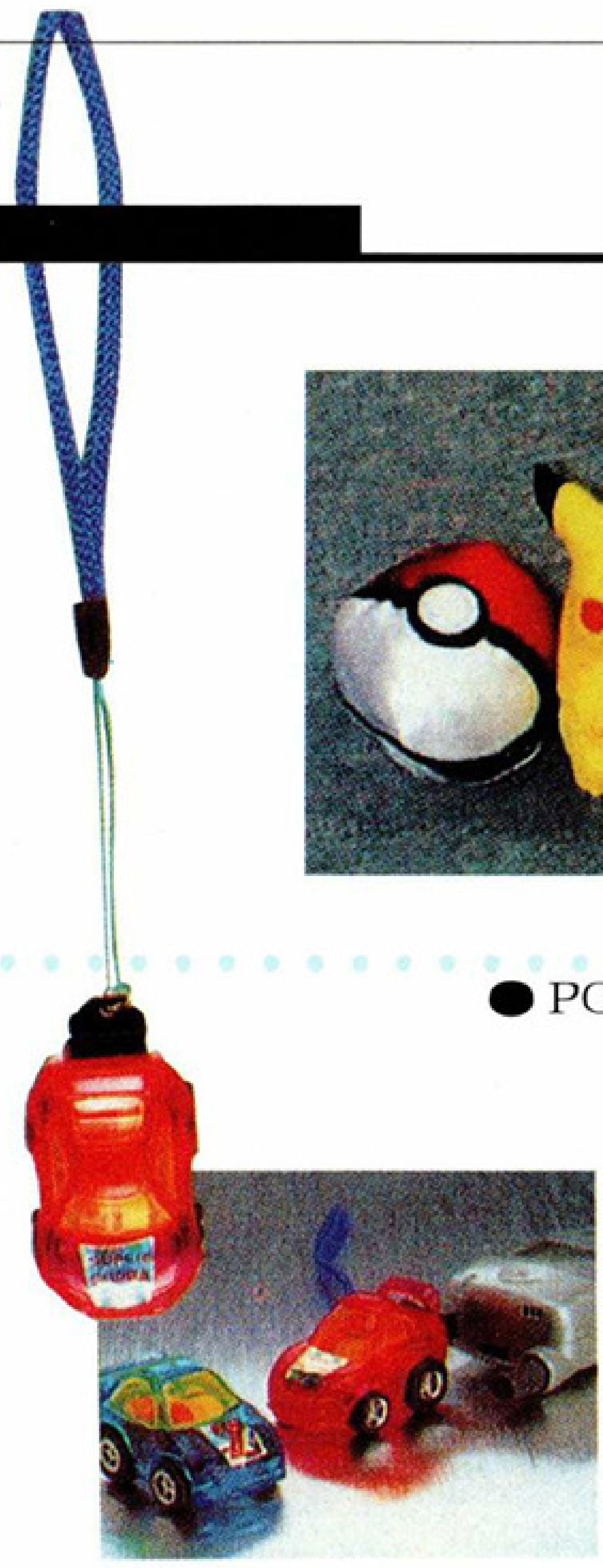
逛 街 纸 上 行



● POKEMON 玩具 ● 28 元

KURURIN MASCOT COLLECTION

这个一套共六款的 POCKET MONSTER 玩具，除了外形有趣之外，其实还有一个很独特的地方，就是可以变回精灵球 MONSTER BALL，只要大家把玩具背部的拉链拉开，然后把这个精灵球包着整只小精灵，再拉上拉链，可爱的小精灵就会变成精灵球，当然大家也可按照这方法，把精灵球变回小精灵。这六款小精灵包括比卡超、奇异种子、车厘龟、小火龙、KABICON 及 PIPI。



● 电话绳 ● 每款 580 日元

CHORO Q 电话绳

CHORO Q 系列，不论是游戏或玩具都受到小朋友的爱戴，最近这一系列又有新产品推出，就是电话绳了，这款电话绳扣着的 CHORO Q 是可玩的类型，绝对是集实用性及可玩性于一身，每款售价只是 580 日元。

Beatmania T-shirt 3rd MIX

要数节拍游戏，相信大家会记得由 K O N A M I 开发的《Beatmania》系列，而这款名为"Beatmania T-shirt 3rd MIX"的 T-shirt，在日本国内限定推出 300 件，全部共有四种不同颜色，已于日本全线发售，售价每件为 2800 日元。



● 限定版 T-shirt ● 2，800 日元



● 1999 CALENDAR ● 售价 3，000 日元

汤川专务 1999 CALENDAR

这款只会限量发行 1500 套的"汤川专务 99 年版 CALENDAR"，开始在日本各地接受预订，售价方面总共为 3000 日元，其中 1，000 日元为运送费用，这套年历共有 6 大页，全是汤川专务的有趣表情及精彩姿势，不知大家是否机会看到呢！

JO JO 之奇妙冒险

在游戏机中心大受欢迎的对战格斗游戏《JO JO 之奇妙大冒险》，其原声大碟已预定推出，碟内收录了共 52 首曲目，当中包括游戏中的乐曲及效果音等，而随碟附送的小册子，更收录了游戏开发人员的谈话。



● 售价为 2100 日元.



TRICKY SLIDERS

刚刚推出不久的《TRICKY SLIDERS》，此作的原声大碟同样预定推出，碟内收录了17首曲目，当然全部都是游戏中耳熟能详的乐曲，而首批2000张的限定版，更会随碟附送可贴于滑板的贴纸，因此绝对具有收藏价值。

●售价1，890日元．

NF原创KOF'98胸针套装



这个一套共三个有草雉京、LEONA及八神庵的胸针套装，可说是KOF FANS的必要收藏物品之一，至于选择这三位角色的原因，是由于她们三位是日本第7回NEOGEO角色人气投票中，得票最高的头三位角色。

●售价为2,625日元



KOF座台钟

这款黑色的“KOF座台钟”，共有草雉京及八神庵两种颜色，特点是草雉京及八神庵的姿势是SNK的官方认可姿势，绝对有足够的代表性。

●售价4,179日元

玛利奥的漂亮相片全新专用角色集



《玛利奥的漂亮相片》这套软件，可让用家把数码相机拍下的照片进行加工，最近任天堂方面推出了全新的角色集，通过这些角色集，大家可把里面独有的角色加进相片之中，好象YOSHI、林克、HELLO KITTY、炸弹人等等。

●售价未定

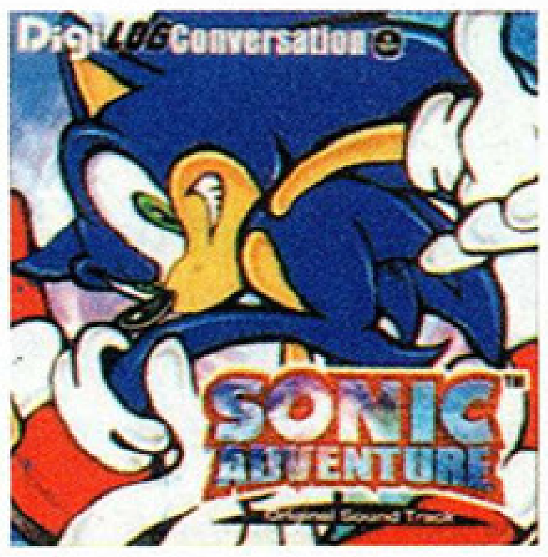


PIKA AND CLEANER

任天堂推出了一套用作清洁GAME BOY及游戏盒带的用具，名为“PIKA AND CLEANER”，只要大家把清洁剂放在专用的清洁用具上，然后把该清洁用具放进GAME BOY或盒带的插槽，便可进行清洁工作，而这项清洁工作，可解决游戏盒带因污物而导致不能开启游戏的情况。

●售价为1,000日元

《SONIC ADVENTURE Digi-Log Conversation ORIGINAL SOUND TRACK》



●售价3,360日元

又是《SONIC ADVENTURE》的原声大碟，这一套两枚的CD-ROM，收录了69首乐曲。碟内更附送CD SIZE的贴纸2枚。

FINAL FANTASY Ⅷ 商品特集!

万众期待的《FINAL FANTASY Ⅷ》正式推出，相信各位PS玩家也非常期待这天的来临，而除了游戏本身之外，其实尚有很多以此游戏为名的商品陆续推出，随着《FF Ⅷ》热潮的来临，相信这些商品也会在国内出现!



●Zippo限定版打火机

●售价：15，000日元



●笔筒

●售价：100日元



●FF Ⅷ STICKER COLLECTION

●售价：285日元



●笔袋

●售价：750日元



●卡片盒

●售价：2，000日元



●银项链

●售价：18，000日元



●FF CD盒

●售价：1，500日元



●史高尔FIGURE

●售价：6，800日元



●FF Ⅷ记忆卡盒

●售价：350日元



●海报

●售价：1000日元



●间尺

●售价：150日元



●文具套装

●售价：2，500日元



●桌上日历

●售价：1，000日元



●电话卡套装

●售价：7，000日元

史高尔FIGURE GAME BOY游戏编

这四款GAME BOY版的《FINAL FANTASY》游戏。虽然是1990年初的游戏，不过随着“FF”热潮的来临，相信这些也有机会成为大家抢购目标，游戏是英文字幕，此外每个游戏除盒带本身外。还附有一幅游戏世界地图及说明书，以GAME BOY游戏来说，这四个绝对是经典作品之一。



ARMORED CORE MASTER OF ARENA

出现 FREE MISSION 了



在前集曾有一种高级技术可以用来制造出自己喜欢的机械人，其实这集也有这个有趣的系统，只是需要一些条件才会出现此一模式。

其方法是要先通过 SCENARIO MODE，只要成功通过的话，在选择画面的“MISSION”一项里就会多了数项任务，而且全是无限次参与的，全部一共有19项啊！玩家不单可取得金钱，在任务中也可以捡到很多珍贵的道具。但是用那些道具造出来的机械人很多时候都是违反标准的，在作战时画面左下方会有“基准违反机体”的字句，不过对游戏的进行并没有特别影响，玩家就安心地用吧！



㊙ 火热秘技 ABC...



战斗昆虫传

各种隐藏指令

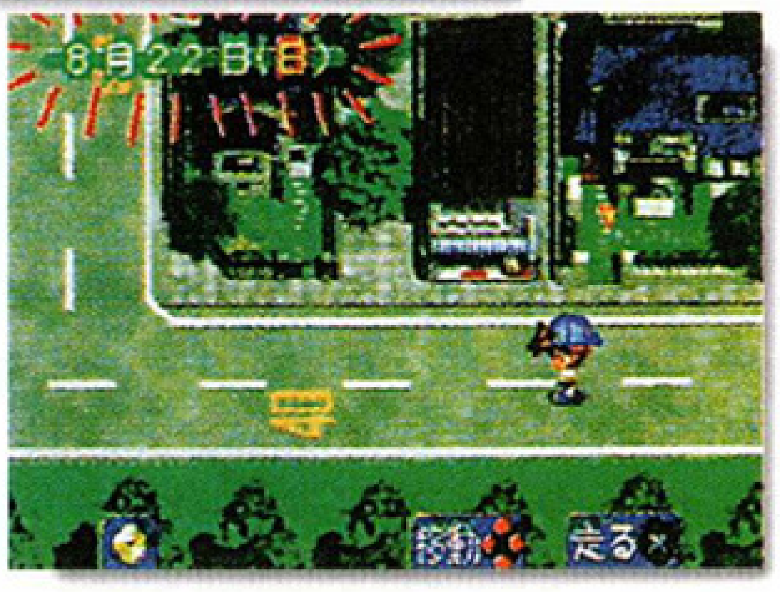
在游戏中有很多隐藏的指令，都是对战斗有直接影响的：分别是 LEVEL 升高、道具增加和附送日期等，那些指令的效果非常强，而且可以使用无限次，如果是怎么都玩得不顺利的玩家就一定要把它记下来。



POCKET STATION 道具增加

在每日的战斗结束后，便会进入晚上的时间。此时画面上除了有可以保存记录的指令外，也有一项指令。此时必须选择这项，之后就会出现选择道具画面，这个时候要利用 2P 的震动手柄来输入指令，同时按 L1、L2、R1、R2，再加十字键的右键，并且按下□键，成功的话画面上就会出现新的道具了！不断重复这样做的话，道具栏是可能爆满的啊！

附送日期



故事里虽说是放暑假，但平时游戏进行时都看不到日期，玩起来实在不太方便，但只要使用了这个指令，就可以在移动画面里见到日期了。方法是在移动画面里输入以下指令：同时按 L1、L2、R1、R2，再加上十字键的上键或下键，画面的左上角就会出现日期了。日期的最后一日是 8 月 22 日，之后就会进入游戏的结局。

战斗结束了



在战斗时是以战略游戏的格仔画面表示的，如果在此时以 2P 的震动手柄输入以下指令：同时按 L1、L2、R1、R2，再加十字键的下键，并且按下△键，画面上的敌人就会突然全灭，而战斗也会结束。这个秘技最适合一些 LEVEL 不高的玩家，一旦碰到难缠的敌人就最方便。

昆虫的 LEVEL 提高了

如果是无论如何都希望将敌人打倒的话，这个指令就比较合适，因为每使用一次，我方昆虫的 LEVEL 就会提升一级！方法是在战斗画面中输入以下指令：同时按 L1、L2、R1、R2，再加十字键的上键，并且按下 × 键，如此做的话每按一次，LEVEL 就加一点，很容易就可变成 LV99 了！当然，玩家也可以调整到自己感到满意的 LEVEL。

指令一览表

效果	输入场所	指令
战斗结束了	战斗地图画面	同时按L1、L2、R1、R2、↓、△
昆虫的LEVEL提高了	战斗地图画面	同时按L1、L2、R1、R2↑、×
POCKET STATION道具增加	POCKET STATION使用画面	同时按L1、L2、R1、R2、←、□
附送日期	移动地图画面	同时按L1、L2、R1、R2、↓or↑

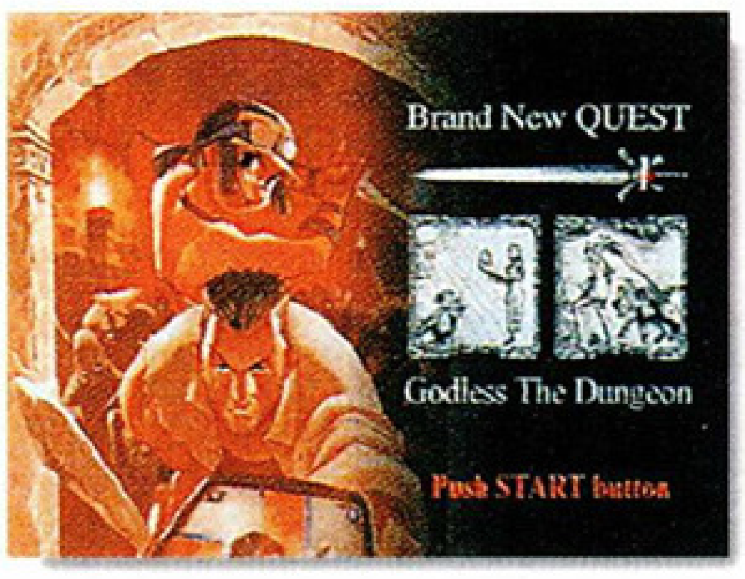
R4-RIDGE RACER TYPE4-

火箭的速度!



以时间多少为胜利关键的R4内，有一种可以令车辆在比赛一开始就以极速前进的秘技，要使用的方法也很简单，首先在比赛刚开始时，车辆的速度并不高，此时要将回转数减低，转动装置就会提高，这时就会进入最高速度。之后车速会再次下降，只要画面上方的“GO”字闪出就算成功!

RT01、02在比赛开始的时候，不按加速键，却令回转数达至最高，这种状态下“GO”字会闪亮。只要按油门就会有惊人的速度。



EHREGIZ

体力和饥饿完全回复方法

在Brand New QUEST模式中，要一下回复体力和饥饿度并不容易，但现在我们有个条件，就是要两位主角都在没有死亡的状态下。平时，玩家只要回到酒店去找另一位同伴，就可以和他交替使用，而这个简单的方法就是交换后立即再换回原本的同伴就行了，只要看看左下方的能源棒就会发现是全满状态。







维新之岚 幕末志士传

出现隐藏EVENT

这GAME有一些隐藏EVENT，只要附合特定条件便可令其出现。“遇见小鹤”：于1865年3月10日至8月1日进入京都之氏园；“上海渡航”：在坂本龙马时，要于1862年6月24日至于7月1日进入长崎之大浦；“上海渡航”：在FREE CHARACTER时，在国体思想之尊王1865年6月24日至6月30日时，进入长崎之大浦。

天诛

在第六个关卡中的悬崖峭壁之中，有一个台阶，上面有一个回复剂(使用力丸时)，若用彩女上面还将会有一个雷，一枚催泪弹。此时，只要玩家走到悬崖边上，就束手无策了，只要输入↑↑×，就可到达对面台阶上，至于怎样到达，只要玩家自已体会便可。

TOMB RAIDER Ⅲ

调出所有关卡：按住慢走键不放，输入指令←、→、↓、↑之后按住匍伏键，以→顺序顺时针转三圈，起身后输入指令↑□。

道具增加：按住慢走键不放，输入指令←、→、↓、↑之后按住匍伏键，以→顺序顺时针转三圈，起身后输入指令↓□。

生物危机Ⅱ代

在警署二楼，有一个有STARS字样及调查组人员相片的房间，在这房间里可得到一把猎枪、一瓶回复

剂、一个木质纹章、还可得到的一样东西就是胶卷，只要在STARS字样对准的那张桌子上，调查50次，就可得到。内容各位玩家拿到后就知道了。

这三个秘技由江苏南京燕凯提供

TOKIMEKI MEMORIAL DRAMASERIES VOL1.2 IRODORI NO LOVESONG

如果选项中有关于演奏练习这一选项时，把光标移到此项，按A或C确定以后，立即按住R不放，直到有音乐符号出现为止。(如果按住R以后有字出现，可以同时按A取消字幕)这样，中间的指针会由原来的白色变成黄色。至于有什么用，我也不了解，请玩友多多指教。

此秘技由广东佛山招锦洪提供

斗龙传说 ELAN DOREE

使用隐藏角色 BLACK KNIGHT

打爆任何5位角色后，在选人时同时按着L及R键不放来选GARNIC便可。而之后再同时按L及R键不放来按右下，便会切换为VS画面。

使用隐藏角色 KAIZER DRAGON

打爆全部共10位角色后，在选人时同时按着L及R键不放来选LEVIE便可。而之后再同时按L及R键不放来按右下，便会切换为VS画面。





BLACK KNIGHT 招表

人时

RISING EGDE	↓↘→+A
LIGHTNING PLASMA	→←→+A

DRAGON 时

BLACKNESS THUNDERDP 15%	↓↘→+B
HOUND DP20%	手键转圈+B
BLACK TALE ATTACKDP 20%	↓↙←+B

KAIZER DRAGON 招表

BODY SOUL	→←→+A
FLASHING BOOM DP 15%	↓↙→+A
KAIZER LASER DP 60%	↓↘→+B
TRACER DP 50%	手柄转一圈+B
LIGHTNING BOLT DP 50%	→←→+B
THUNDER BOLT DP 20%	↓↙←+B

REFRAIN LOVE 2

这是一个可以令亲密度自由上升的秘技。在约女孩遭到拒绝的状态下，若你再约她还是会再次拒绝的，此时把这个状态SAVE下来，然后再LOAD这个SAVE DATA，之后再约再被拒绝再SAVE LOAD，不断重复之后便可令她对你的亲密度上升了。

SEGA RALLY 2

减轻画面要处理的东西 LV.1

在标题画面时，顺序按↑、A、↓、↓、←、→、B、B、↓，如果成功的话便会减轻画面要处理的东西，令游戏更加流畅。

减轻画面要处理的东西 LV.2

在标题画面时。顺序按↑、A、↓、↓、←、→、B、B、↑，如成功的话便会减轻画面要处理的东西，令游戏更加流畅。

转颜色

在选车画面时，按着L键不放来决定，便可选择另一个颜色。

令车回转

在GEAR选择画面时，按十字键或ANALOG键便可令到作出回转。

TIME 表示不见了

在比赛开始前，按着Y键不放，那么TIME表示便会移到右下角，而NAVIGATOR ICON则会消失。(只限 ARCADE MODE)

电玩心里话

大家好！本刊第五期推出“戏说游戏”栏目后，众玩家议论纷纷，毁誉参半。众编辑商议后，决定将此栏目改头换面，改革开放，一方面扩大读者园地，弥补“读编往来”“玩友沙龙”版面不足的缺憾，为玩友们提供另一块实话实说，直抒胸臆的阵地，且尽可能原文刊登，保持原汁原味；一方面拓展内容范围，将游戏文化，游戏点评等尽收栏中，玩友们可以谈玩游戏的心得体会、自己摸索的攻关秘技，也可以谈自己最喜欢的游戏和游戏人物好在何处；自己不喜欢的游戏和游戏人物臭在哪里！总之，来个竹筒倒豆子，把自己的喜怒哀乐尽情倒了来，让玩友们同喜同悲，共荣共辱。如果版面不够，我们还可以向主编申请，本期先来个投石问路，不知诸位喜欢否？

周　喆／男 18 岁
■河北省石家庄市合作路 115 号 7-3-301

近几日的石家庄“阳光普照”又夹着几缕“春风”，气温又总在“冰点”以下。经过前一段火爆的“学习的革命”之后，熬过了会考。终于有机会休息一下、松口气，给“她”——我的“爱人”写封“情书”了，过了这么长的时间，“喜新厌旧”的“她”不会已把我忘却了吧！ Oh,It doesn’t matter，那就当作是为了“忘却的纪念”吧！

在漫长的期待中，我的“爱人”终于又和我见面了。“她”为做了一道丰盛的饭菜之后，又回兰州了。在年前这个“百花争艳”令人眼花缭乱的季节，我独自一个吃着丰盛的饭菜，却又想着远方的“她”。

贵编辑部这道“岁末”的“大餐”做得真是“美味可口”，使人“垂涎欲滴”而令我不能忍耐的是邮寄的漫长和旁人的炫耀，经过几周“恶魔天使”的争斗，实在忍无可忍到书店买了一本。

Ready？ Go!让我们看看都有什么菜

1.酒水——读编往来　先用“软饮料”和开胃酒(夸奖和建议)，吊起“进食者”的胃口，使之在不知不觉中胃口大开，准备进餐。但不要仅限于“软饮料”，应适当增加“硬饮料”(批评和不足)的数量，有了这些才能更好的促进编辑们把杂志办好，此“酒水”的种类应扩大，在整个“菜”中的地位也应提高一些，这样容易引起人的“食欲”，并使他们迫不及待地想吃到“菜”。

我的上一封信怎么没有登出来呢？版面不够吧！虽然贵刊已对我加以鼓励，可还是让我白白激动和空欢喜了一场。“读编往来”是读者对编辑畅谈自己心声的地方，有必要扩大版面。如不扩版……嘿嘿，那“玩友沙龙”我可要瓜分一块“殖民地”。在那我可要发表“玩友宣言”的。

希望收藏贵刊的人越来越多了。我可能是提出收藏贵刊的第一人。不过我比较幸运，贵刊我只缺第一期，(别的玩友知道要嫉妒的)。我是“玩友”的代表，(不好意思，请各位“玩友”给鄙人个面子)，我希望编辑们考虑一下是否重印前三期或出合订本。因为前几期或因发行范围小、或因没有知名度、或因“玩友”一时疏乎，没能购买贵刊，所以希望贵刊为广大读者利益着想，采取一些补救措施。我在这给你们请安、作揖、磕头了。(快过年了，给不给压岁钱！)

2.北京烤鸭——电玩情报　北京烤鸭固然“历史悠久”但每次品尝都有一种全新的感受。这道大菜色香味俱全，味道吗？It’s very delicious，可唯一的遗憾是《98’东京秋季游戏展》的篇幅太短了，不过瘾。

3.涮羊肉——新品集锦　在这寒冷的冬季，吃到肚里使人产生一股暖意，年初在欧盟的十一国中欧元诞生，她给全世界金融界注入了新的活力。而在 98 年末，世嘉公司的 DC 诞生又给游戏界增色不少。看到这个栏目我真是即高兴又遗憾，在高兴之余，更多的是遗憾。高兴的是看到新游戏的诞生，在杂志上欣赏到好游戏的精彩片段，遗憾的是这些大多是“水中月，镜中花”可望而不可及，尤其是DC 游戏。即使能玩到，也得等上几个月。此栏目办得很好，希望能保持下去。

4.清蒸甲鱼——攻略精品；这道“菜”可称得上是极品了，但实用价值吗？对于我来说不是很大。我对这个栏目报有的失望太大，本人喜欢的《陆行鸟之不可思议的迷宫》、《FF Ⅷ》、《格斗之王·京》这三个游戏攻略，只是简单的人物或故事情节介绍；而本人不喜欢的《火星物语》却占了近 1/2 的版面，也许编辑部这么安排有“她”的道理，但从我个人来讲不是十分喜欢，也许大多数玩友会喜欢。

5.布丁——玩家之窗；前面吃了太多的荤腥，下面让我们来换换口味。这个栏目中的小的类别真是各有千秋，深入浅出。

本人是个动画、漫画迷，虽不会提笔作画，但对动画和漫画我是非常支持的。

“玩友沙龙”这个小栏目开办的非常好，就此我要成为其中的一员。

这道“菜”吃完了，啊，吃得太饱得打点滴了。

希望编辑部把杂志办得更好，给玩友更大的惊喜！

Happy New Year!　The Best Wish for You!

别忘了寄压岁钱给我！

与杂志社共同发展的：周　喆

蔡　聪／男 17 岁
■湖北省武汉古左田五路 17 号 17-2 门 2-2-2 号

两个多月快过去了，新一期的《游戏机实用技术》该上市了吧！果然在回家的路上，我看到一家书店门口挂着一本黄色封面的《游戏机实用技术》，于是便欢天喜地地把它抢到手，带回家去慢慢地看。但我翻开书时，却发现里面没有《读者调查表》，不知道是什么原因，也许是搬运过程中漏掉了，也许是别人拿走了，也可能是杂志社没有这个打算……但毕竟猜测是猜测，没有就是没有，我只有在这封信里把它的特点说一下。

这本书和上一期一样，全都是彩页，令人眼睛一亮，爱不释手，书中也当然少不了大面积的华丽彩页，这种设计在

我国游戏机书刊上是一个巨大的创举，想想看，就连我平常看得最多的《电子游戏××》这种杂志，也只是头尾、中间才有彩页，还未达到全书都是彩页，而我们的《游戏机实用技术》却达到了这种水平，因此，我敢说这本杂志"是中国第一本全彩页的游戏书刊"。

攻略方面，我最喜欢《拳王京》，而这也恰恰是我认为全书彩页中最精彩的地方，以前曾在游戏厅中玩过此款游戏，不仅为它华丽的画面而感染，更是它突破了传统的《格斗之王》那样你打我打。你闪我躲的纯粹的格斗游戏，而改变成了类似RPG版的游戏，其中当然也少不了格斗的场面，不过在格斗时，你不能直接控制主角草雉京，只能在屏幕上选择所要的招式，配合画面下的星星，然后蓄满能量槽，压倒对手的能量槽，进而攻击对手，但我在玩这款游戏时，竟不知道该如何操作，单是在地图上找要去的地方，这谁都会，但遇上真正的对手，竟然不堪一击，对手的能量槽总能压倒我，以致于我总在第一个对手那里败下阵来。即使我能击倒第一个对手，但后面的游戏也进行不下去了，所以我迫切需要《拳王京》的攻略秘技。正好，新一期的《游戏机实用技术》送来了关于此游戏的一些消息。真是来得及时，我再也不愁打不过去了！但我对于这款游戏唯一感到遗憾的是，这款游戏读盘的时间实在是太长了！这很浪费时间。唉，索尼为什么也不象土星那样安装一块加速卡呢？

其它方面，不再多说，因为其他的玩友已为我补充了这一点。但我感到遗憾的是：书中讲的大部分都是关于次世代32位元的主机，为什么不加述些关于16位元的主机呢？前不久我新添了一台世嘉16位游戏机，但有些格斗游戏的招式，冒险游戏的攻略还不知道，能否在下一回的《游戏机实用技术》中介绍一下呢？如果可以，我将告诉你们什么游戏要介绍一下。的确，读一本书有高兴之处，也有遗憾之处。

好了，This letter is over. Good bye!

张　亮／男 17 岁

■江苏省昆山朝阳友路14-1402室

你们好！我是头一次给你们来信。可别把它丢到一边置之不理哟！

今天我到书店里去看看有无什么关于游戏方面的书。一进门就看见贵刊那醒目的封面，它的确把我吸引住了。立刻买回家来，浏览了一下真是不同凡响，我感到我真是白活了这十七年，这么好——全彩印刷，这是唯一的。这么一本好杂志我竟然到已出版了五期才发现，真是懊恼不已。

说实在的，贵刊真是很不错，特别是全彩印刷，可说让我毫不犹豫地决定收藏贵刊，还有你们没有别的杂志那些讨厌的广告，毕竟杂志又不是广告牌，如果读者是要看广告的话，就不用花钱买杂志了。这一点贵刊可说是"顺应民意，很得人心"。希望保持。

另外，我觉得贵刊的"读编往来"可以扩版，加大与读者的交流。比如象我这样头一次写信的忠实读者，应优先考虑刊登，鼓励一下嘛！这样相信我的积极性一定会更高，贵刊一定会吸引更多忠实读者，为贵刊的发展前途打下良好群众基础，因为"人民群众是历史的创造者"嘛？！(笑!)我有一疑问：每位读者的来信是否编者们都认真阅读呢？请务必在下期杂志中回答，谢谢！

对了，我拥有主机有FC、MD、PS，我已有五年玩龄，我对贵刊还有一个建议就是"完全攻略"请务必多增加一些，因为两个月才两篇，也太……

或者贵刊能否改为月刊，缩短我等待的时间，虽然这只是我第一次买到贵刊，但我已忘不了它了，我已急盼下一期了，这下面两个月真是漫长啊！

说出来你们也许不信，现在是北京时间3月2日凌晨2:46分。我现在正手拿电筒给你们写信。怎么样？是不是感动得要掉眼泪？！我本来想次日再写，但我实在按捺不住激动的心情。就半夜里蹦了起来。我在此保证，我今后一定会至死支持本刊，并极力宣传本刊，收藏每一期。

只希望编者们了却我的愿望，让我也在贵刊上"闪亮登场"一回，如果贵刊有什么玩友会之类，请给我一张会员卡吧！Thank You!

让我也在我的那些玩友面前"炫耀"一下Thank you very mach! Please!

好了，这次就写到这儿，我也有点困了，想回床睡了。我下次一定会再来信继续支持贵刊的，请记住我，我叫张亮(Ben)。

钟谨徽／男 15 岁

■湖北省武汉市武昌区中南一路38号湖北省测绘局

你们好，刊物办得越来越好！这么长时间没来信，也是逼不得已，要知道小弟我可是在上初三呀！初三的学习多么紧张诸位应当很了解吧！在寒假，我一直都被我妈逼着学习，连第四期都没买，(后来，我跑了六个书摊才买到了，一看编读往来，啊！扑……我一口鲜血飞喷而出。在二十分钟之后，我才清醒了过来，我了解了我犯了什么样可耻的错误。真不甘心，因为当时已经是第五期发售日了，所以，第四期就没有来信，不过，以后两期我也都不会来信了，因为我要中考了，呵，手好痒。

另外，贵刊应该扬长避短，我的想法皆写在了调查表上，我就不多说了，我只想说：对于绝大多数行业来说，创新永远是生命的源泉。贵刊是全彩的，与众不同，于是就不能沿着别刊的道路向前走，这样的话就一定会被比下去。所以必须闯出自己的新路来，要开拓创新(陈词老调？)

等着吧！到了暑假，我Game Prince就会真正展现自己实力的！这篇(封)信是我在课间所写，因为断断续续的写，所以有的地方有些疏漏。其实，这一次我写信主要是为了抢"玩友沙龙会员证"的位置的。我的所有资料都在下页，还有一张彩画，(我是怎么挤出时间来的！？我自己都不清楚。)画得匆忙，所以质量不高，加以上色作画我又不习惯，所以请勉强刊登。

最后，祝贵刊越办越红火，金春永吉祥！

玩友沙龙

SALON OF PLAYERS

龙长说话

□/阿鹏**主持**

春风化雨，莺飞草长，玩友沙龙春意浓。经过佳节假日的休整，身怀利是的各位玩友上班的上班，上学的上学，重新回到目前的运行轨道。来自全国各地玩友的信件如瑞雪般纷纷扬扬，更有许多人指明寄给“玩友沙龙”或是“阿鹏收”，令我感动的热血沸腾，眼角流泪。(做抬手状，不知是抹眼泪，还是擤鼻涕)。山西的马智军寄来的他与新婚姐姐的合影，在这里，我首先祝这位马家姐姐新婚快乐，青春常在；同时，也强烈呼吁gril玩友在本沙龙闪亮登场，阿鹏决不会重男轻女，天下玩友是一家嘛(传来一阵阵鼓掌声和口哨声)。

突然，一支飞箭不偏不倚射在我的办公室上，箭上绑着一封密信，阿鹏鼓足勇气拆开一看，却是一封最后通牒，原文如下：

“龙长大哥，不知沙龙会员证前10张还有否？给在下一张吧！不行？OK!原子弹准备，几秒种过后，一士兵报告：Sir Nulear Ready!马上，天上传来几阵冷笑声，哈哈，啊哈哈哈哈……原子弹发射了，只见编辑部被夷为平地。”阿鹏一见，气上心头，那个狂徒如此大胆？细看落款，原来是江西的暴走读者喻星，我要看看他是什么模样，有没有三头六臂，七十二般变化，却见附言后写着这么一段话：“什么？照片？”炸后余威传来这么些字：“要照片吗？给我你的战绩及近照即可得到！”算了算了！明枪易躲，冷箭难防，更何况有原子弹做后盾，还是早点竖起白旗，把沙龙会员证给他吧。玩友沙龙会员证的编号，是按照众玩友来信申请的先后顺序随机编排的，如果某玩友偶而遇到非常喜欢或不太喜欢的编号，也是无意而为请诸位不要放在心里。如果阁下确实有特殊要求可要及时来信注明，以便阿鹏安排座位。不过“天下衙门朝南开，有理无钱别进来”，君不见，社会上流行拍买吉祥号吗？(嘿嘿嘿嘿……)

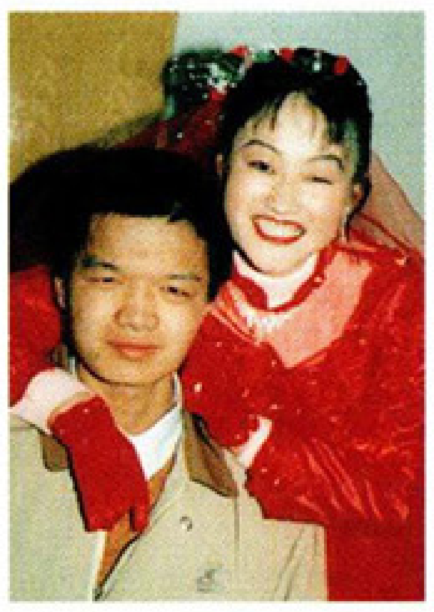
——阿　鹏

玩友沙龙会员证



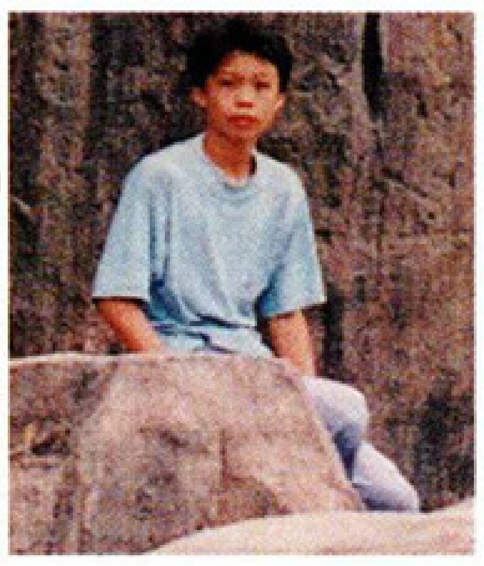
编号：0000004
姓名：张亮(Ben)
性别：男
年龄：17岁
星座：巨蟹座
生日：6月26日
爱好：电玩
附言：打自己爱的游戏，让别人去说吧！
邮编：215300
地址：江苏省昆山市朝阳支路14-1 402室
电话：0520-7302776

玩友沙龙会员证



编号：0000005
姓名：马智军
性别：男
年龄：19岁
星座：山羊座
爱好：电玩
附言：您们的梦想，我们的未来。
地址：山西省孝义市柳湾矿一区10楼4门8号
(注：照片为马智军与新婚姐姐的合影)

玩友沙龙会员证



编号：0000006
姓名：招锦洪
性别：男
年龄：16岁
星座：山羊座
爱好：电玩、看书、跟朋友较量、打篮球
附言：让我们一起去发掘电玩的潜力，共创美好明天
电话：0757-2202007
地址：广东省佛山市张搓古灶管理区左北村
邮编：528000

玩友沙龙会员证



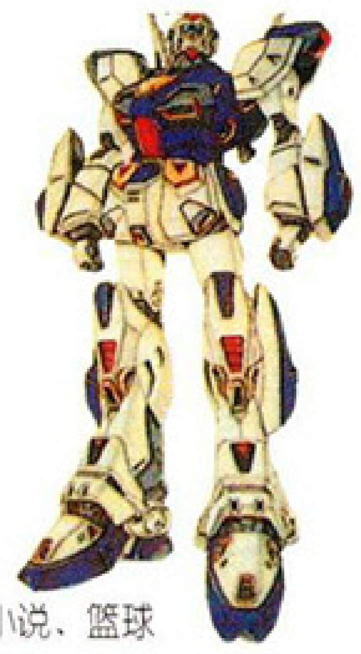
编号：0000007
姓名：钟谨徽
性别：男
年龄：15岁
星座：金牛座
爱好：GAME漫画、唱歌
附言：对于做一件事，你认为你能或是不能，你都是对的。
邮编：430071
地址：武汉市武昌区中南一路38号湖北省测绘局

玩友沙龙会员证



编号：0000008
姓名：王玮
性别：男
年龄：15岁
星座：天蝎座
爱好：电玩
附言：朋友多多，满意多多!(怎么有点象广告!?)
邮编：556001
电话:0851-8553641
地址：贵州省凯里市铁路中学初二(2)班

玩友沙龙会员证



编号：0000009
姓名：董进
性别：男
年龄：18岁
星座：狮子座
爱好：电玩、漫画、小说、篮球
附言：本人为新手，望各位多指教!
邮编：225001
地址：江苏省杨州市南门街堂子巷7号

欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料速寄至本刊。

玩友沙龙会员证

编号：0000010
姓名：喻星(别名：Bahamut)
性别：男
年龄：16岁
星座：狮子座
爱好：一切电玩及篮球
附言：Boss算什么？看我将其挑下马来！
电话：0791-6830613
邮编：330008
地址：江西省南昌市东万宜巷5号

玩友沙龙会员证

编号：0000011
姓名：燕凯
性别：男
年龄：17岁
星座：巨蟹座
血型：不详
生肖：狗
身高：177cm
体重：65KG
爱好：TV GAME、PC GAME、散打
职业：保安
地址：上海市金山区查山驻军新兵四连四班

玩友沙龙会员证

编号：0000012
姓名：周喆
性别：男
年龄：18岁
星座：牧羊座
爱好：(吃？)
附言：我本清高自孤独，是非成败来决逐。
八酒杯和八稚女，神蛇至死无处躲。
邮编：050002
地址：河北省石家庄市合作路115号7-3-301

玩友沙龙会员证

编号：0000013
姓名：王伟
性别：男
生肖：羊
生辰：8.30
身高：175cm
体重：62Kg
星座：天山仙女
血型：可能是ABO
附言：愿交天下玩友
邮编：261041
地址：山东省潍坊市胜利东街268号潍坊华美标准件厂

玩友沙龙会员证

编号：0000014
姓名：杜伟(大神一郎)
性别：男
年龄：16岁
爱好：电玩、交友、听流行音乐
附言：愿与广大玩友交个朋友
邮编：614216
地址：四川省峨眉山市符溪镇乐山良种场

玩友沙龙会员证

编号：0000015
姓名：叶华胜
性别：男
年龄：20岁
星座：天秤座
爱好：电玩
附言：我爱游戏机
邮编：325608
地址：浙江省乐清市虹桥镇霞雪村

玩友沙龙会员证

编号：0000011
姓名：石明
性别：男
年龄：20
星座：射手座
爱好：玩GAME，看有关游戏的一切书籍
附言：天下玩友皆朋友
邮编：325000
地址：浙江省温州市上陡门11组团5幢503室
电话：0577-8311037

玩友沙龙会员证

编号：0000017
姓名：Heero
性别：男
年龄：19
星座：射手
爱好：PC and TV game
附言：为美丽的女性朋友，在下定必两肋插刀！
地址：广东省广州市海珠区晓港新村东二马路
四号203房
邮编：510260

玩友沙龙会员证

编号：0000018
姓名：张博
年龄：15岁
性别：男
星座：水瓶座
爱好：电玩、交友
附言：本人愿交天下男、女朋友
地址：山东省淄博市张店区天时中学高一(2)班
邮编：255000

GAME 画廊

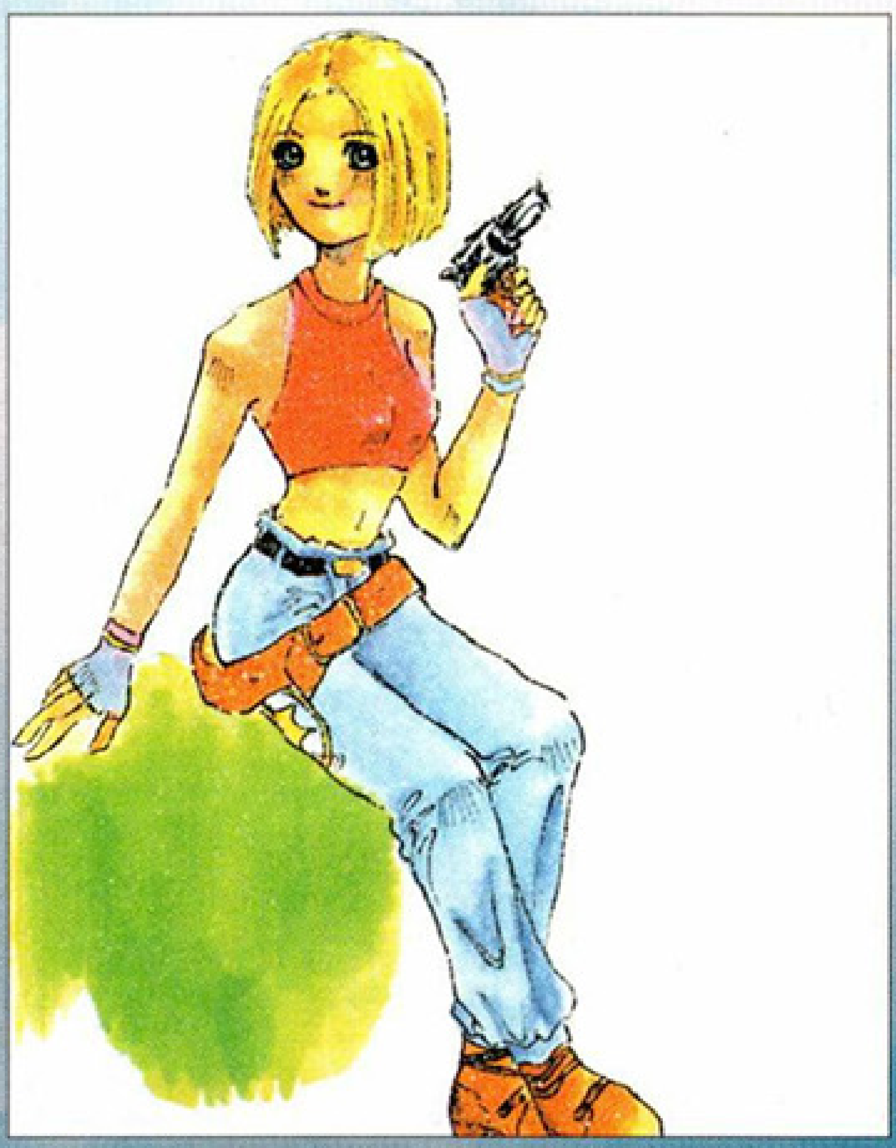
真羡慕那些有时间又有游戏玩的玩友，仿佛听到他们在游戏面前只有痴迷的心跳，和一直追随的倾情投入。玩友们寄来的画稿，有的技巧圆熟，有的笔法稚嫩，但从线条和色块之间，不难读懂各位对生活的热爱和对事业追求的拳拳之心。

画廊小天地，人生大世界。铺张笔墨纸砚，寄情游戏人物，生活中的酸甜苦辣，尽在笔底纸上。GAME 画廊，也许就是你人生中的又一个加油站，又一条起跑线……(哈哈!!一个个玩友手持画稿蜂踊而来。)

——黑　马



《热血少年》　陈　晨(“紫光杯”电脑漫画优秀奖·由《北京卡通》供稿)


沈阳　阿　辉



江西　杨　文


广西　林　丽



嘉峪关　许　谨



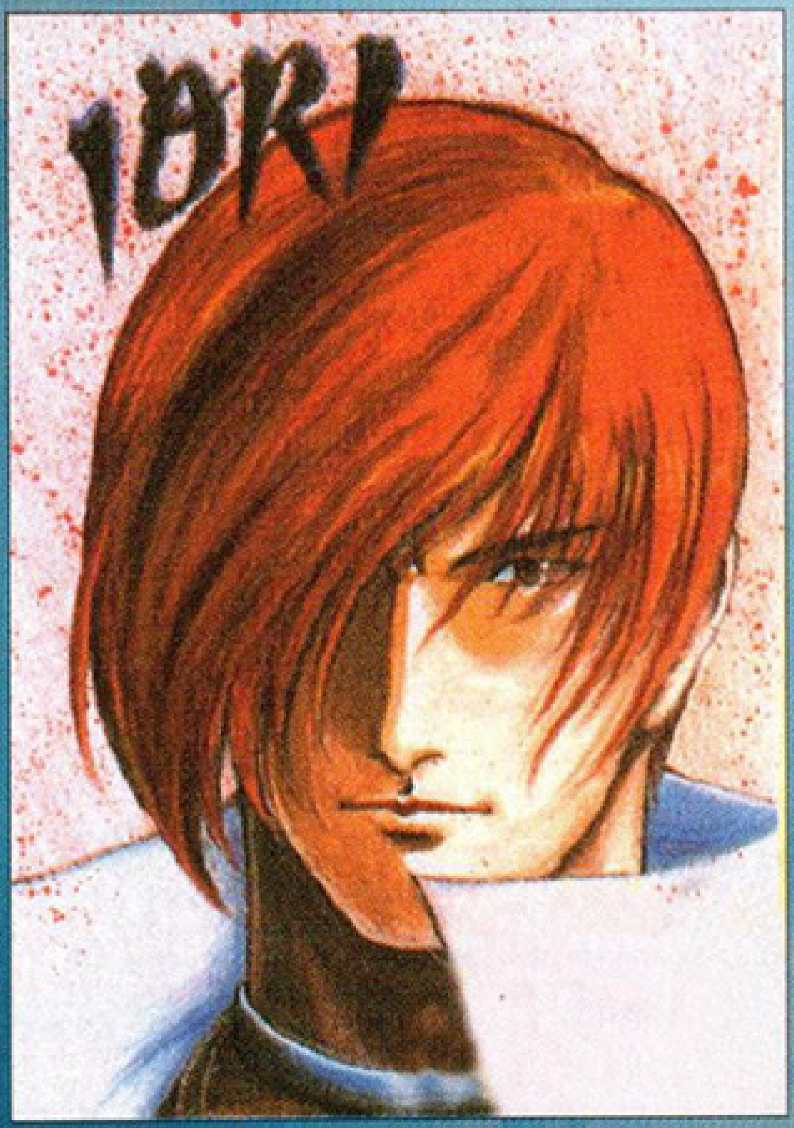
『幸存者』 林　海（「紫光杯」电脑漫画优秀奖·由『北京卡通』供稿）



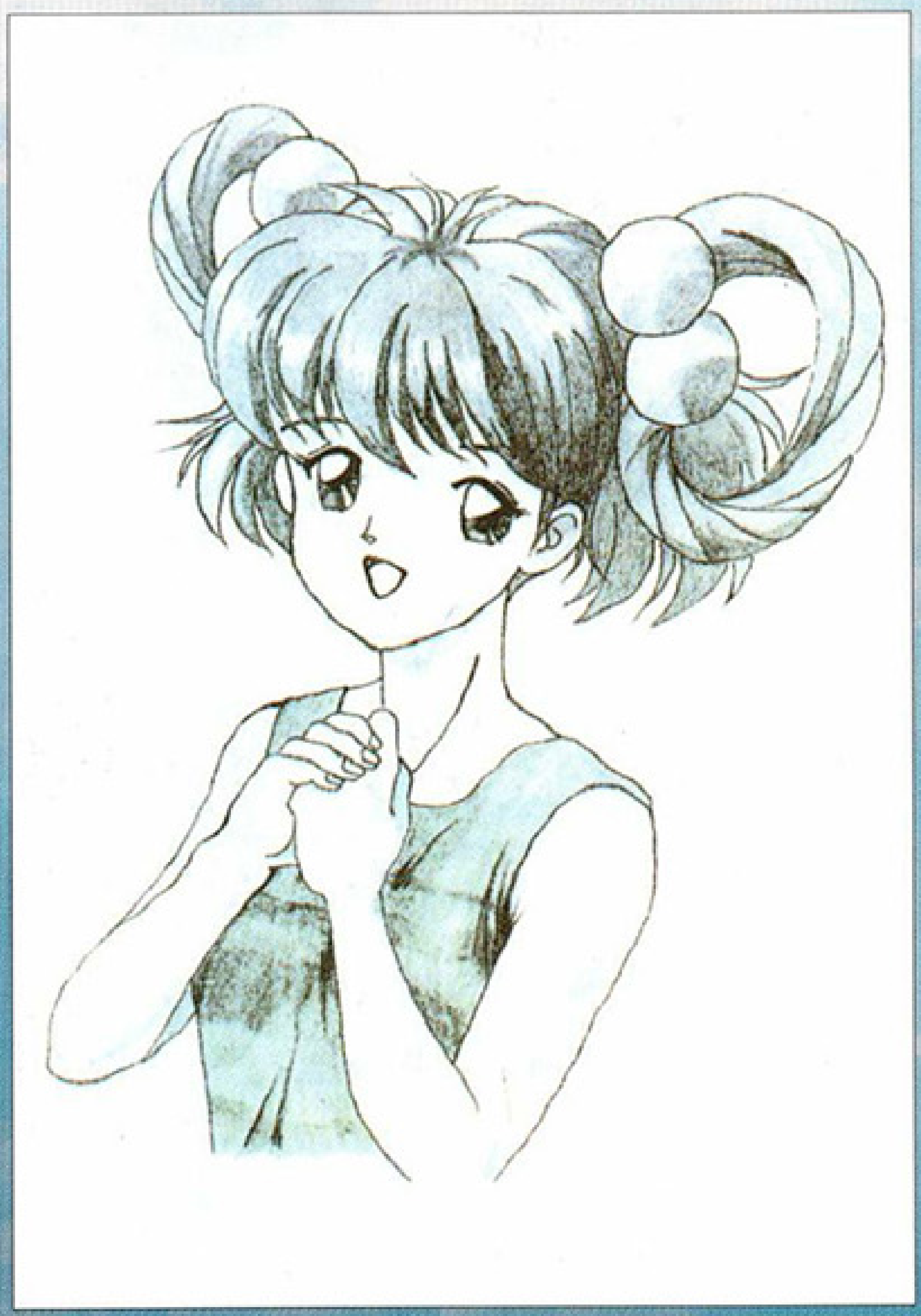
兰州　沈肖虎



青岛　翟　彬



沈阳　阿　平



上海　云　扬

PLAYSTATION

4月

SPYRO THE DRAGON	SCE
VIRTUAL竞艇'99	日本物产
LEADING JOCKEY'99	HARVEST ONE
往光辉季节去	KID
心跳回忆DRAMA SERIES V01.3－启程之时－	KONAMI
撞球RE-MIX BILLIARDS MULTIPLD	ASK
VIRUS-THE BATTLE FIELD.	POLYGRAM
ONE	CAPCOM
R	FAB
ELLEN	VISCO
信长之野望·将星录WITH FOWERUP KID	KOEI
封神演义	KOEI
竞马EIGHT'99春夏	SHANGRILA
#CLASSIC ROAD 2	VICTOR SOFT
WORLD STADIUM3	NAMCO
庆祝GRAND PRIX	SYSCOM ENTERTAINMENT
将棋幼稚园AYUMI组	AFFECT
BUST A MOVE 2-DANCE天国MAX-	ENIX
HIT BACK	TOMY
NURSE物语（STORY)	每日COMMUNICATION
DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI
SEA BASS1.2.3	JALECO
SUPER ROBOT大战F完结篇	BANPRESTO
PRO麻雀"兵"2	CULTURE BRAIN
悠久之EDEN	ASCII
SIMPLE 1500 SERIES VOL.9 THE 国际象棋	CULTURE PUBLISHERS
SIMPLE 1500 SERIES VOL.10 THE BILLIARD	CULTURE PUBLISHERS
太阳之神论	PROGRESS
LUNAR SILVER STAR STORY(THE BEST)	角川书店／ESP
#VIRTUA PACHINSLOT IV	MAP JAPAN
FARLAND SACA 2时之道标	TGL
BPS THE CHOICE 松方弘树之WORLD FISHING	BPS
COTTON ORIGINAL	SUCCEBS
DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS	ATLUS
DOSUKO1传说	KSS
超时空要塞 MACROSS可有记起爱	BANDAI VISUAL
有限会社 地球防卫队	MEDIA RING
TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	ELECTRONIC ARTS SOUARE
最强之将棋	UNBALANCE
仓库番难问指南	UNBALANCE
商店店主	TECHNO SOFT
BASS 钓鱼之荣光	BANPRESTO
NBA LIVE 99	ELECTRONIC ARTS SOUARE
X-PO 2089 CYBER REVOLUTION（暂名）	IDEA FACTORY
小角色游戏 银河英雄传说	德间书店
CINEMA 英会语SERIES V01.4 BOYS LIFE	SUCCESS
东京魔人学园胧绮谭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT
ARTDING BEST CHOICE AQUANAUTS之休日	ARTOING

5月

DRAGON MONEY	MICRO CABIN
GAME之达人(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT
#KONAMI 80 S & APCADE GALLERY	KONAMI
拳王～紫炎龙～	岚
圣少女舰队 VIRGIN FLEET	KONAMI
MARIONETTE COMPANY	MICRO CABIN
金泽将棋月	SETA
以AIRLINE PILOT为目标	TWLIGHT EXPRESS
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川书店／ESP
#BUZZER BEATER VOL.1	SCE
#BUZZER BEATER VOL.2	SCE
MONSTER COMPETE WORLD	IDEA FACTORY
NOVELS－GAME CENTER 风暴R	VISIT
TAMAGO DE BATTLE	SCE
POCKET DUNGEON(POCKET STATION 专用CD-ROM)	SCE
胸骚之预感（暂名）	讲谈社
SD飞龙之拳传说EX	CULTURE BRAIN
惊天危机!	德间书店
CINEMA 英会语SERIES V01.5 ZOMBIE	SUCCESS
SIMPLE 1500 SERIES V01.11 THE PINBALL	CUL TURE PUBLISHERS
SIMPLE 1500 SERIES V01.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS
LOGIC麻雀剖解三人打	日本SOFTWARE
#SLAYERS ROYAL2	角川书店

6月

PAKA PAKA PASSION	PRODUCE
摆弄犬子	ENIX
PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS
CYBERNETIC EMPIRE	日本TELENET
GEM	KAG
小不点RALF之大冒险	NEW
PRESSURE ZONE（暂名）	TAKI工房
CINEMA 英会语SERIES V01.6 爱之巢	SUCCESS
TWINS STORY	PANTHER SOFTWARE
SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRAIN
#超越我的尸	SCE
#SUPER ROBOT大战 COMPLETE BOX	BANPRESTO

7月

给有一天会重遇的未来(明天)SHROU编	SME
给有一天会重遇的未来(明天)SAYURI编	SME
DINO BREEDER ANOTHER PROGRESS	J.WING
AQUANAUT 之假期2	ARTDING

8月

#探侦神宫寺三郎 EARLY COLLECTION	DATAEAST
#MAGICAL DROP F命运支配者	DATAEAST
#探侦神宫寺三郎灯火消失之间	DATAEAST
闭锁病院（暂名）	VISIT

99春

MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT
CULDCEPT－EXPANSION－	MEDIA FACTORY
UFO－A DAY IN THE LIFE－	ASCII
1970年代风机械人动画GET P-X	AROMA
新时代剧ACTION罗刹之剑	KONAMI
MR PROSPECTOR	RYSMICS
MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL
NBA POWER DUNKERS 4	KONAMI
JERSEY DEVIL之大冒险	KONAMI
麻雀野郎!	KONAMI
MONSTER COLLECTION（暂名）	角川书店
雅藩（暂名）	KONAMI
PINOCHIA之做梦	TAKARA
WIZARDRY－DIMGUIL－	ASCII
GALERIANS	ASCII
BOYS BE…2ND SEASON	讲谈社
时之少女	BANDAI
TANK SIMULATOR（暂名）	ASCII
ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT
BURGER BURGER2（暂名）	GAPS
SHALE BLAKER	NEC INTERCHANNEL
WAN WAN DIARY（暂名）	KONAMI
RESTAURANT DREAM（暂名）	TEICHIKU
STRAY SHEEP	ROBOT
SAGA FRONTIER 2	SQUARE
MELTYLANCER THE 3RD PLANET（暂名）	KONAMI
到处也一起(POCKETSTATION专用CD-ROM)	SCE
CAPA（暂名)(POCKETSTATION专用CD-ROM	SCE
JAPAN（暂名）	KONAMI
RACING LAGOON	SQUARE
BLACKJACK VS 松田纯	PONY CANYON
THE KING OF FIGHTERS 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK
铁甲骑兵VOTOMS LIGHTNING SLASH[PERFECT SOLDIER BOX3]	TAKARA
NHL BLADE OF STEEL	KONAMI

99夏

POP N TANKS	ENIX
三－万能侠大决战	BANDAI VISUAL
建设机械SIMULATOR KENKIITSUPAI	富士通个人电脑系统
THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT
PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM
人鸟流	日本SYSTEM
L的季节	TONKIN HOUSE
LITTLE LOVERS SHE SO GAME	NTT出版
PATLABOR THE GAME（暂名）	BANDAI VISUAL
REMOTE CONTROL@DANDY－战斗(栋)ROBOT警备队－（暂名）	HUMAN
MARIA2	AXELA
星界之文章	BANDAI VISUAL
JOJO奇妙冒险	CAPCOM
花火2 STAR MINE	魔法
GET KEEPERS	角川书店
PERSONA 2	ATLUS
GRAN TURISMO2	SCE
SD GUNDAM GGENERATION-0	BANDAI
#SPRIGGAN	FROM SOFTWARE
#'99甲子国	魔法

99秋

星神沉没了的苍之大地（暂名）	MAX FIVE
SILENT BOMBER	BANDAI
#COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI

99冬

机动战士GUNDAM基利之野望－自护之系谱－	BANDAI
GUNGHO BRIGADE	TOMY
胜负华特的冒险（暂名）	GUST
黑瞳之NOA	GUST
KIME ROIHERO学园!!	CSC MEDIA ART
JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS
TURNING POINT（暂名）	NAXAT
BATTLE SHIP YAMATO	LOCKWELL INTERNATIONAL
KNIGHTS OF GENESIS	ESCOT
PIXY GARDEN	ESCOT
鬼眼城	讲谈社
LOVE GAME'S PLUS(暂名)	TEARS
爆弹小子（暂名）	TEARS
PALM TOWN	每日COMMUNICATIONS
DEAR FRIENDS	VISUAL ART
H.A.E.－BEELZEBUB－	GMP
STAR IXIOM	NAMCO
ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA
逮捕令	PIONEER LDC

未定

想见你	KONAMI
HEART OF DARKNESS	SAMMY
RAGNA CUBE LEGEND	SME
厄惨（暂名）	IDEA FACTORY

DRAGON VALOR	NAMCO
TETRIS THE GRAND MASTERS（暂名）	ARIKA
ZILL O' Ⅱ	KOEI
厄惨（暂名）	IDEA FACTORY
RING RISE	ASCII
魔道灵士 SHIUON	ASCII
ACE COMBAT3	NAMCO
ASH TO ASH（暂名）	E3 STUFF
海市唇楼画廊	PLAY STAGE
DIGITAL ART COLLECTION HIRO YAMAGATA（暂名）	IMAGINEER
圣龙传说（暂名）	BAP
GARURU～RIDING REVOLUTION～	MASIYA
NEUES	ESCOT
CIRCUIT 之狼!!	MTO
JUCT A LITTLE BOLL	ESCOT
WHITE DIAMOND	ESCOT
SYNCHRONICITY	A.D.M.
THE RUINS	A.D.M.
PACHINKO 俱乐部	I.S.C.
多利弗斯学园初等部	ASCII
宇宙机动 VANARK	ASMIK
森之王国（暂名）	ASMIK
眠之兰	ASMIK
BONO BOARD	AMUSE
传说蒙面人的遗言（暂名）	WIZARD
FLY（暂名）	MDB
谢拉萨传说 黄金之帝国（暂名）	CULTURE BRAIN
飞龙之拳 COLLECTION（暂名）	CULTURE BRAIN
心跳回忆 2（暂名）	KONAMI
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN
FENSER	CYBERTECH DESIGN
GRUDA	GYBERTECH DESIGN
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN
VIRTUAL REMOTE CON	3D
HYPER TOUR	3D
HERMIE HOPPERHEAD 鸡蛋方块	SCE
WONDERLAND SHOCK1950 美国梦	SCE
驮果子屋 KID	泷工房
Q 极问题 请你告诉我	TEARS
SNOW QUEEN	东北新社
DIRECTOR（暂名）	TONKIN HOUSE
立体飞行射击（暂名）	NAMCO
枪击游戏（暂名）	NAMCO
新育儿 QUIZ MAY ANGEL（暂名）	NAMCO
TIRE BREAK	BOOY
REAL ROBOT 战线	BANPRESTO
LIPROS（暂称）	VISUAL ART
OGARIAN 亚人传	VISUAL ART
堆积比赛	PROSEED UNI
CLOCK TOWER3	HUMAN
JLEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH 社
ARKS 1000	CLIFF INVENTION
维佳拿完结篇	VING
BAD MOJO(便利店专用)	OPEN BOOK 9003
CONTRA～战争的遗产～	KONAMI
DAREDEMO GAME 银河英雄传说～GO!GO!SUGOROKU 篇((暂名)	德间书店
重装机兵 VALKEIN2	MASIYA
MELKURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL
DRAGON QUEST VII	ENIX
ECO（暂名）	ENIX
实践 PACHINSLOT 必胜法 SAMMY REVOLUTION2（暂名）	SAMMY
POCKET 单·POCKET 热(POCKETSTATION 专用 CD-ROM)	SCE
多伦与哥般（暂名）	CAPCOM
HARLEM BEAT（暂名）	KONAMI
CAPTAIN BLASTO	SCE
ULTRA BASEBALL EX	CULTURE BRAIN
谢拉潭都传说	CULTURE BRAIN
飞龙之拳 COLLECTION	CULTURE BRAIN
#CHAOS HEAT	TAITO
#CREATIVE RPG（暂名）	TAITO
#SUPERMAN	TAITO

SEGA SATURN

4 月

心跳回忆 DRAMA SERIES V01.3 启程之时 SPECIAL BOX 版	KONAMI
FRIENDS(对应扩张 RAM 卡)	NEC INTERCHANNEL
PRO 指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN
凉子之聊天室	DATAM POLYSTAR

未定

MILLENNIUM FIRE	BANDAI
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	SEGA
PACHINKO 俱乐部	I.S.C.
MONIKA 之城	PIONEER LDC
BYNCNRONICLLY	A.D.M.
THE RUINS	A.D.M.
JLEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH 社
ADVANCED V.G.2	TGL
英雄降临～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	ALFA OMEGA SOFT
WITH YOU	NEC INTERCHANNEL
MONSTER MAKER HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL
WORDS WORTH	ELF
魂斗罗．战争之遗产	KONAMI
REKUIEM（暂名）	日本 ART MEDIA
SUPER301 S.Q.（暂名）	日本物产
US DRAG CHAMP（暂名）	日本物产
海鸥大作战	VING KIDS
维佳拿	VING KIDS
PACHINKO FIGHTER（暂名）	PLAY STAGE
制服～HIGH SCHOOL COUNT DOWN～	YU MEDIA
STATLING ODSSEY1-EVOLUTION	RAY FORCE
STATLING ODSSEY2-魔龙战争	RAY FORCE
STATLING ODSSEY3-MILL ENNIUM 之圣战	RAY FORCE
REAL SOUND 2～梦之 ALL GOAL～	WARP
STREET FIGHTER ZERO 3(扩张 RAM 卡专用)	CAPCOM

DREAMCAST

4 月

GETBASS	SEGA
BUGGY HEAT	CRI
GETBASS(连钓鱼手柄版)	SEGA
WEB MYSTERY	TEAM P WONDER
森田之最强将棋	RANDOM HOUSE
森田之最强 REVERS!	RANDAM HOUSE
超发明 BOY KANIPAN 游戏小子 DCDC	SEGA

5 月

# 首都高 BATTLE	元气

6 月

CLIMAX LANDERS	SEGA
超发明 BOY KANIPAN（暂名）	SEGA
日本 PRO 麻雀联盟公认彻万（暂名）	NAXAT

7 月

# 新日本职业摔角门魂列传 4（暂名）	TOMY

8 月

新格斗术飞龙之拳列传	CULTURE BRAIN
ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP
大相扑（暂名）	BOTTOM UP

12 月

SUNRISE 英雄谈（暂名）	SUNRISE INTERACTIVE

99 春

机动战士 GUNDAM 外传 在失落之殖民地大地上……	BANDAI
ELEMENTAL GIMMICK GEAR	HUDSON
SPEED BUSTERS	UBI SOFT
SHIENMU～莎木～	SEGA
LITTLE DREAM	PANTHER SOFTWARE
苍钢之奇兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE
THE KING OF FIGHTERS '98（暂名）	SNK
SEA MAN	VIVARIUM
REDLINE RACER	IMAGINEER

99 夏

FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE
七间秘馆 战怵之微笑	KOEI
集合! 团团转温泉	SEGA
UNDER COVER AD 2025 KEI	PULSE INTERACTIVE

99 冬

DYNAMITE ROBOT 2000（暂名）	童
虹色天使	JAPAN CORPORATION
紫炎龙 2	童
JLEAGUE 创造职业足球会	SEGA
秋叶原电脑组	SEGA
GIANT GRAM	SEGA
创造职业棒球会	SEGA
电脑战机 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA
D 之食桌 2	WARP

99 年

CARRIER	JALECO
钓鱼 CONTROLLER	SEGA
MARIONETTE HANDLER	MICRONET
合家欢哥而夫球	SEGA
BRAVE KNIGHT	PANTHER SOFTWARE
COOL BOARDERS	WAVE SYSTEM
RAYMAN2（暂名）	UBI SOFT
魔剑 X	ATLUS
GEIST FORCE	SEGA

2000 年 1 月

SENTIMENTAL GRAFFITI2	NEC INTERCHANNEL

未定

SD 飞龙之新传说 DX	CULTURE BRAIN
FLIGHT SHOOTING（暂名）	KONAMI
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL
BIOHAZARD～CODE: VERONICA～	CAPCOM
GRANDIA II	GAME ARTS
郑间之三国志	GAME ARTS
CRACK2（暂名）	ZIKU
春风战队 VFORCE2（暂名）	VING KIDS
F-1 WORLD GRAND PRIX	VIDLO SYSTEM
WARR2（暂名）	SHOW WAY SYSTEM
MIC DEVICE（暂名）	SEGA
F-1（暂名）	VIDEO SYSTEM
烙印战士	ASCII
RING（暂名）	角川书店
STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM
#JO JO 奇妙冒险	CAPCOM

游戏排行榜

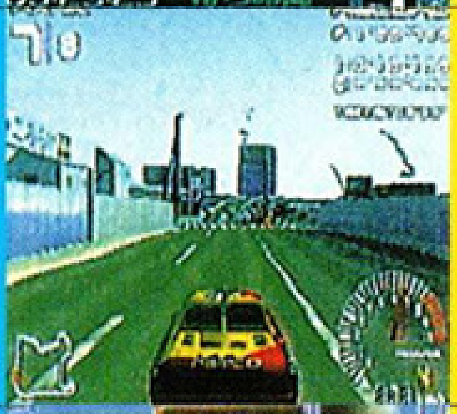
香港家用机人气榜

1 
FINAL FANTASY Ⅷ
PLAYSTATION/SQUARE/RPG

2 
STREET FIGHTER ZERO 3
PLAYSTATION/CAPCOM/FTG

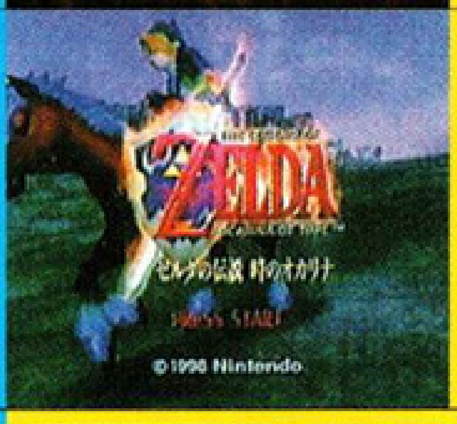
3 
SEGA RALLY 2
DREAMCAST/SEGA/RAC

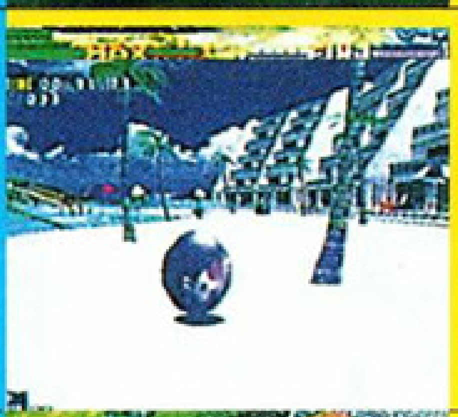
4 
神机世界 EVOLUTION
DREAMCAST/SEGA/RPG

5 
R4 RIDGE RACER TYPE 4
PLAYSTATION/NAMCO/RAC

6 
TALES OF PHANTASIA
PLAYSTATION/NAMCO/RPG

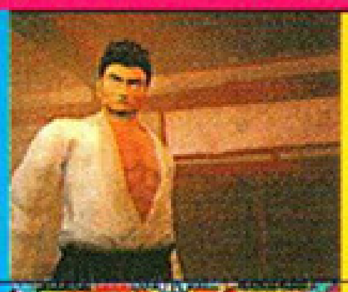
7 
BLOODY ROAR2
PLAYSTATION/HUDSON/FTG

8 
萨尔达传说 时之笛
NINTENDO64/NINTENDO/ARPG

9 
SONIC ADVENTURE
DREAMCAST/SEGA/ACT

10 
POPOROGUE
PLAYSTATION/SCE/RPG

香港家用机期待榜

1 
莎木
DREAMCAST/SEGA/FREE/预定99年发售

2 
MARVEL VS CAPCOM
DREAMCAST/CAPCOM/FTG/3月25日发售

3 
BIO HAZARD COOE:VERONICA
DREAMCAST/CAPCOM/AVG/发售日未定

4 
GRANDIA Ⅱ
DREAMCAST/GAME ARTS/RPG/发售日未定

5 
SAGA FRONTIER 2
PLAYSTATION/SQUARE/RPG/预定春季发售

6 
ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE
PLAYSTATION/NAMCO/STG/预定4月发售

7 
D之食卓 2
DREAMCAST/WARP/ACT/发售日未定

8 
DRAGON QUEST Ⅶ
PLAYSTATION/ENIX/RPG/发售日未定

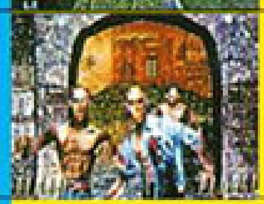
9 
JOJO奇妙冒险389
PLAYSTATION/CAPCOM/FTG/预定夏季发售

10 
PSYCHIC FORCE 2012
DREAMCAST/TAITO/FTG/预定99年发售

香港街机人气榜

1 
THE KING OF FIGHTERS' 98
SNK/FTG

2 
SPIKE OUT
SEGA/ACT

3 
THE HOUSE OF THE DEAD 2
SEGA/GSTG

4 **VIRTUA STRIKER 2 VERSION 99**
SEGA/SPT

5 **STREET FIGHTER ZERO 3**
CAPCOM/FTG

6 **幕末浪漫第二幕 月华之剑士**
SNK/FTG

7 **JOJO的奇妙冒险**
CAPCOM/FTG

8 **DANCE DANCE REVOLUTION**
KONAMI/ETC

9 **饿狼传说 WILD AMBITION**
SNK/FTG

10 **HIPHOPMANIA**
KONAMI/ETC